5 ELŐZETES, 47 TESZT + DOTA 2 ÉS HEROES OF THE STORM ROVAT!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

VÉGTELEN UTAKON

FORZA MOTORSPORT 6

Hatodszorra is kifut a pályára az Xbox-család definitív autószimulátora!

LABDAHÁBORÚ

FIFA 16

Az idei szezont se hagyja ki a sportjátékok királya: most már nők is rúgják a bőrt!

PC GURU 2015. 10.
15010
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

A FRANCIA NÉP FORRADALMA UTÁN MOST AZ IPAROSODÁS OKOZTA GONDOK KÖRÉ FONJA LEGÚJABB TÖRTÉNETÉT AZ IDEI ASSASSIN'S CREED-EPIZÓD. LONDONBAN JÁRTUNK, HOGY MEGNÉZZÜK ANNAK VIKTORIÁNUS MÁSÁT!

STEAMES TELJES JÁTÉK: HITMAN: ABSOLUTON

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

TORPEDÓ

WORLD OF WARSHIPS

Elhagyta a kikötőt a World of Tanks-csapat új játéka, csatahajókkal a főszerepben!

ASSASSIN'S CREED
SYNDICATE
MEGJELENÉS:
2015.10.23.
/XBOXONE, PS4/
2015.11.19.
/PC/
MAGYAR FELIRATTAL
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC
WWW.ASSASSINSCREED.COM
UBISOFT
© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjtös) • bojtosgabor@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. OKTÓBER

ÚSZUNK AZ ÁRRAL

Októberi szám, Skylanders különszám, PC Guru Show: ha azt hittük, lesz egy-két percünk pihenni, tévedtünk. Szeptember mindig valóságos őrültekháza, de most aztán tényleg mindent a saját nyakunkba varrtunk. Újabb különszám? Igen, ráadásul a Skylanders egyik hazai istenétől, Bate-től, aki már megfordult a PC Gurunál – mire ezeket a sorokat olvassátok, már a különszám is a boltokban kell, hogy legyen, úgyhogy ha mindent meg akartok tudni a Superchargersről és a Trap Teamről, irány az újságos és a hipermarketek! És mikor ez a lap megjelenik, már csak 2 nap lesz hátra a PC Guru Showig – reméljük sokatokkal találkozhatunk az expó két napja során, és remélhetőleg annyira élvezni fogjátok, mint amennyire mi a megszervezését!

Azt meséltük már, hogy alaposan rágyúrunk a YouTube csatornánkra is? Eddig kisebb szünetekkel ugyan, de igyekeztünk mindig hozni a heti 1 videót, de most magasabb tempóra kapcsolunk, hogy kicsit több, kicsit frissebb tartalmat szolgáltassunk, ezzel is kiegészítve a magazin rendszeres előzeteseit és tesztjeit.

Azokból pedig bőven volt ebben a hónapban, hiszen rekordmennyiségű játékkal pakoltuk roskadásig az oldalakat: már a két oldalas tartalomjegyzékből is látni fogjátok, hogy nem nagyon volt olyan játék, ami kimaradt volna. A megjelenés előtt kipróbáltuk az Assassin's Creed: Syndicate-et, leteszteltük a FIFA 16-ot, a PES 2016-ot, az NBA 2k16-ot, rémálmokkal fűszerezett éjszakákat adott a SOMA, és hatalmas csalódást az Armikrog és a Might and Magic Heroes VII. És ez még csak a szeptemberi hullám volt - novemberben annyi AAA-kategóriás játék fog érkezni, hogy egyelőre mi sem tudjuk, a világ pénze elég lesz-e mind megvenni, a szükséges szabadidőről nem is beszélve.

De nem adjuk fel, álljuk a sarat, elvégre az a célunk, hogy minden játékról írjunk, amiről csak érdemes!

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

A MARSIBAN MARK WATNEY SZÁMÁRA NEM CSAK AZ A NAGY CSAPÁS, HOGY A MARSON RAGADT, DE AZ IS, HOGY CSAK DISZKÓZENÉT HALLGATHAT. TE MELYIK JÁTÉKTÓL / JÁTÉKSOROZATTÓL ŐRÜLNÉL MEG, HA A MARSON REKEDNÉL VELE?

wilson
Elég gyorsan letépném a szkafanderem, ha a Sonic- vagy a Ratchet & Clank szériára kárhoztatnának, de igazából mindenevő vagyok, és hát a kényszer nagyúr, idővel biztos bármiben megtalálnám a szépséget. Ha nem lenne internet, az már problémát jelentene!

Obo
Biztosan egyesével húznám ki a hajszálaimat, ha a Marson ragadnék másfél évre a Final Fantasy-sorozattal. A karakterek, a történet, a mitológia, szinte minden hihetetlenül képes irritálni, de legalább ez ösztönzést adna arra, hogy minél hamarabb hazajussak.

Chris
Természetesen bármelyiktől, ha azt éveken át kéne unaloműzés végett nyomnom. De ha nagyon választanom kéne, valamelyik sportjáték lenne az, mondjuk a FIFA, ami a kommentár miatt menne az agyamra. De hamar betelne a pohár egy Dota 2-től is, ha kénytelen lennék szólóban tolni!

JohnBart
Lássuk csak: azoktól, amik a műfajból adódóan nem az eseteim (pl. egy FIFA-összestől), amik bugosak mint egy régi ruhásszekrény (pl. a Big Rigs), és persze a multiplayer-only címeket sem nagyon tudnám élvezni, ha egyedül maradok az egész bolygón...

Chocho
Tudom, hogy ezzel most sok olvasónál ásom el magam, de az Assassin's Creedtől hülyülnék meg elsősorban. Amennyire szerettem a sorozat korábbi részeit, annál inkább csóválom a fejem az újakon. De pár pixelgrafikás indie szeméttel is az őrületbe lehetne kergetni.

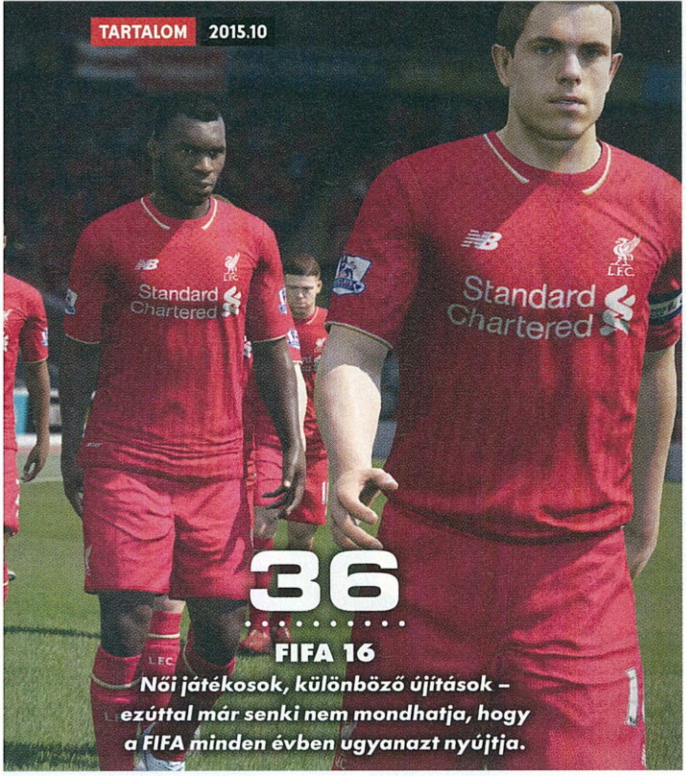
Böjtös
A világból ki lehet üldözni a Minecrafttal, de a LEGO-szériáért, a labdajátékokért (kivétel: DOA Xtreme és tenisz), az erőltetett és izzadságszagú sorozatokért sem vagyok oda. Amitől biztosan behalnék? Japán visual novellek, unalmas és egysíkú társalgásokkal.

Midnite
Szerintem ha elég időd van rá, bármiben világcsúcstartó profivá válhatsz. Kivéve a Spelunkyt. Ha a Marson ragadnék vele, akkor is csak végső esetben, öngyilkosságra használnám. Így legalább tuti agyvérzésben halnék meg, kontrollerrel a kezemben.

Dzséjt
Erre könnyen válaszolok: bármilyen sportjáték. Nem szeretem őket, így ha csak az lenne a Marson, valószínűleg hamar elkapna a depresszió. No meg egy MMO is kifektetne. Csak gondoljatok bele, van nálatok egy játék, de nincs közösség hozzá, amivel játszhatnátok.

Lor
Sokkal könnyebb lenne az ellenkezőjére válaszolnom, mert akkor a válasz a Skyrim lenne... Amivel kínozni lehetne, annyira rossznak tartom, az a Lucius című játék, de a Shower With Your Dad Simulator is hamar hisztérikus rohamokat produkálna nálam.

McMacko
Akkor már kibírnám videojáték nélkül is, ha egy szem rossz játékkal ragadnék ott a vörös bolygón. De bármibe beleszokom, ha arról van szó. Legalább lenne idő adott előfeltételekkel (Mars-Föld szélessávú internet) az általam 100%-ig mellőzött MMO-kba is beleszagolni...



36
FIFA 16
Női játékosok, különböző újítások – ezúttal már senki nem mondhatja, hogy a FIFA minden évben ugyanazt nyújtja.

12
MOUNT & BLADE II
A nagysikerű első epizód után várható a mindenben jobb és több folytatás, amit jól ki is veséztünk a rajongók kedvéért.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hitman
010 Layers of Fear
012 Mount & Blade II
014 Kingdom Come: Deliverance
016 Assassin's Creed: Syndicate
020 Assassin's Creed: Syndicate interjú

TESZT

024 Might & Magic Heroes VII
027 Armikrog
028 SOMA
030 Warlocks vs Shadows
031 Evoland 2
032 STASIS
034 Renowned Explorers
035 Corpse of Discovery
036 FIFA 16
040 Pro Evolution Soccer 2016
042 NBA 2K16
044 MISSING: An Interactive Thriller
045 Blues and Bullets
046 Skylanders Superchargers
048 Afro Samurai 2
049 Way of the Samurai 4
050 Card Hunter: Expedition to the Sky Citadel
052 Armello
053 Grandia II Anniversary Edition
054 Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence
056 Skyshine's BEDLAM
057 Cities: Skylines - After Dark
058 Dropsy
060 Crookz: The Big Heist
062 Cross of the Dutchman
063 Solar Shifter EX
064 CoD: AW DLC-k
066 The Escapists: The Walking Dead
068 Fallen: A2P Protocol
070 World of Warships
072 Lovers in a Dangerous Spacetime
073 80 Days
074 Blood Bowl 2
076 Cradle
077 Big Pharma
078 Endless Legend: Shadows
080 In Between
081 Super Mario Maker
082 Uncharted: The Nathan Drake Collection
084 Destiny: The Taken King
087 Forza Motorsport 6
090 Lara Croft GO
091 Calvino Noir
091 Cute Things Dying Violently

HARDVER

100 Hardverhírek
102 A virtuális valóság küszöbén
106 Ozone Strike Battle
108 Hardvermentőöv

ROVATOK

092 Dota 2 Reborn
094 Heroes of the Storm
096 Gondolatébresztő
098 Játékmentőöv
110 Levelezés

40
PRO EVOLUTION SOCCER 2016
Az EA konkurens sorozatával szemben a Konami üdvöskéje is összeszedte magát, így alaposan feldobva a fociélményt.

46
SKYLANDERS SUPERCHARGERS
Egy nagy rakás, új karaktereket biztosító figura, mellé pedig a hagyományos játékélmény: ez még mindig a Skylanders.

70
WORLD OF WARSHIPS
A tankok már unalmasak? Itt a következő realisztikus háborús élmény, ami hosszú hónapokra elég tartalmat biztosít.

87

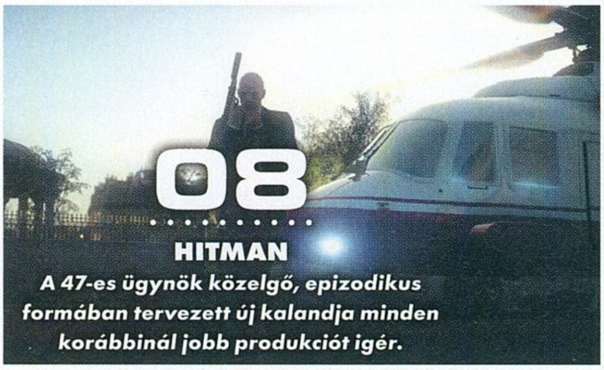
FORZA MOTORSPORT 6

Igazi vezetési élmény, fantasztikus látvány: az Xbox-brand nagyágyúja minőségi folytatással tért vissza.

24

MIGHT AND MAGIC HEROES VII

A harmadik epizód óta vergődik a Might and Magic Heroes széria, és sajnos a legújabb epizód se sikerült túl jól...



08

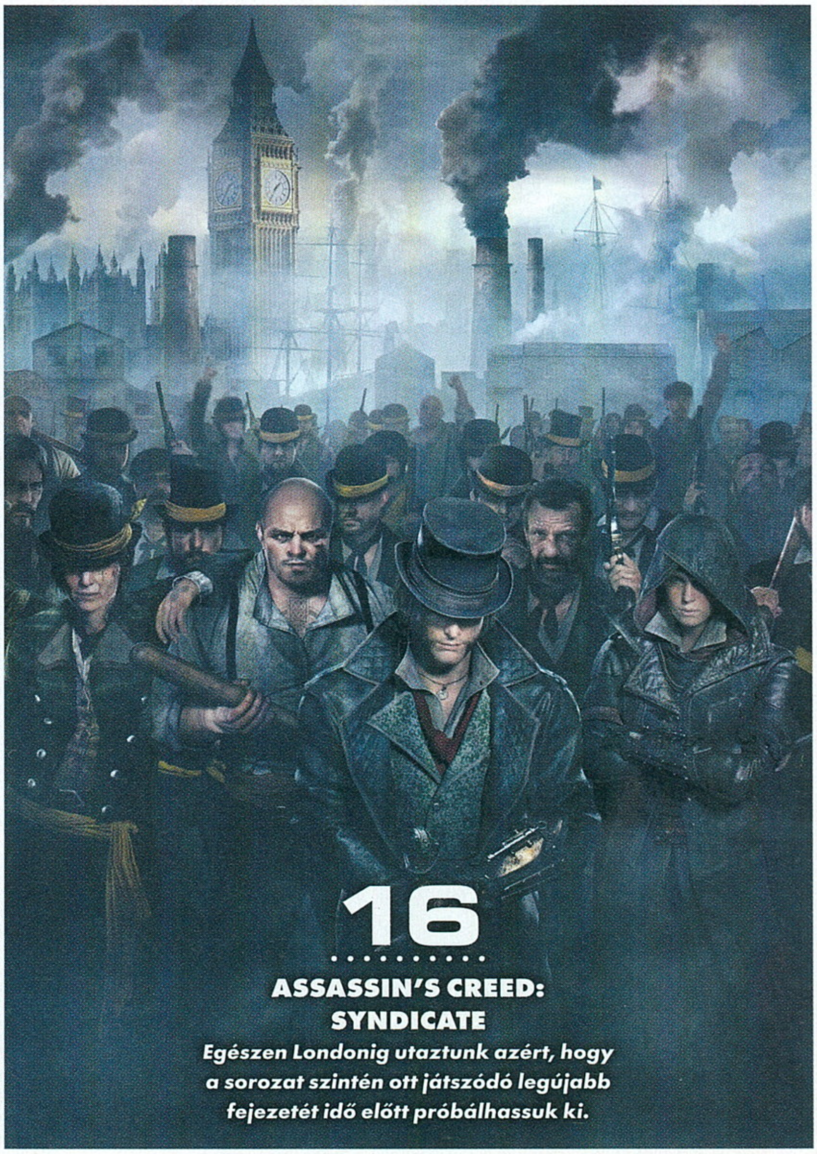
HITMAN

A 47-es ügynök közelgő, epizodikus formában tervezett új kalandja minden korábbinál jobb produkciót ígér.

92

DOTA 2 REBORN

Bár még szinte alig hagyta el a bétát, máris teljesen megújult napjaink 2. legsikeresebb MOBA-játéka!



16

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

Egészen Londonig utaztunk azért, hogy a sorozat szintén ott játszódó legújabb fejezetét idő előtt próbálhassuk ki.

TELJES JÁTÉK:

6ERG13BK7UP958YUMBK6

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

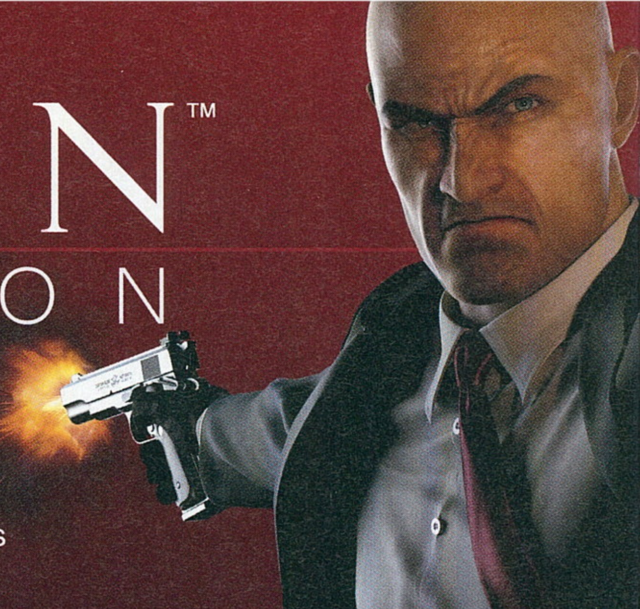
Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: E39V3A8K

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. december 1-ig** érvényes.

HITMAN™ ABSOLUTION



[ÍRTA BÜJTÖS] Egy kopasz bérgyilkos, tarkóján tetoválással, miközben a 47-es kódnevet talán mindenki kívülről fújja, mikor meglátja a közismert karaktert. Hitman egész egyszerűen az utolsó pár generáció megkerülhetetlen, klasszikus alakjává vált, ebben pedig a 2012-es Absolution is igen erősen közrejátszott.

A Hitman-széria és a modern lopakodós játékok mintha kéz a kézben jártának: amit a dán IO Interactive kitalál, az rendre visszaköszön más játékokban, általában lényegesen kidolgozottabb, színvonalasabb tálalással, hiszen ha valamiben, hát a prezentációban a Hitman sosem volt erős. A rettenetesen darabos, robotikus animációk, a konzervdobozból kihúzott mesterséges intelligencia rendre lerontja az alapvetően zseniálisan kreatív helyzeteket – érthetetlen, hogy az IO miért nem frissített a gárdáján vagy a legénység tudásán, de minden egyes újabb epizód megjelenésével ott a remény, hogy ez most jobb, fejlettebb lesz. Talán az Absolution volt az első, ami ezt be is váltotta: a 2012-es, legutóbbi Hitman-játékban minden benne van, ami a sorozat korábbi epizódjaiban, csak épp kidolgozottabb, összeszedettebb, hangulatosabb formában, megkoronázva a Blood Money-val elindított modern Hitman-játékélményt.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core CPU, 512 MB VGA (GeForce8600), 2 GB RAM, 24 GB HDD

INFO

A Hitman: Absolution eredetileg 2012. november 19-én jelent meg PC-re és konzolokra.

A FELOLDOZÁS

A sztori tulajdonképpen a felvezető, betanító szakasszal indul el, így kellemetlen meglepetésben lehet részünk, mikor a kezdő helyszín végére érünk a lopakodás, feltérképezés és a különlegesebb mozdulatok, interaktivitás elsajátítását követően: célszemélyünk nem más, mint Diana, akit már jól ismerünk a sorozatból, illetve akihez mármár emberinek mondható érzelmek kötik bérgyilkosunkat. A barátnak is nevezhető áldozat likvidálásával azonban rengeteg bajt zúdítunk a nyakunkba, elvégre a célpontunktól elvitt, Victoria nevű lány pesztrálásával az ügynökséget is magunk ellen fordítjuk, aminek köszönhetően további orgyilkosokkal gyűlik meg a bajunk, miközben végigmegyünk a nagyjából 10-15 órás kampány különböző misszióin és helyszínein, melyek akár sivatagot, pankrációs arénát, hotelt, sztriptízklubot és ivót is jelenthetnek.

A teljes magazin kiolvasása előtt vagy után nincs is jobb elfoglaltság, mint egy bérgyilkos bőrébe bújva kiengedni a gőzt!

RAMBO VAGY ORGYILKOS

A Hitman-sorozat egyedi játékmenetét és különleges világát persze részben mindig a rákészülés és a kaméleonszerű külsőváltoztatás adta meg, ami az Absolution során a megszokottnál is jobban előtérbe kerül. Az már ugye alap, hogy egy-egy küldetésnek több irányból is nekikezdhetünk, több útvonalat is bejárhatunk a teljesítéshez, aminek a legvégén általánosságban egy likvidálandó célszemély áll. Vérmérsékletünktől függően megfigyelhetjük a jelen lévő fontosabb szereplők, őrök és veszélyforrások helyzetét, útvonalát, működési elvét, majd ezeknek hiányosságait kihasználva, magunkat álcázva vethetünk be szinte mindent a siker érdekében. Egy lövés nélkül, balesetnek álcázva is hidegre tehetjük áldozatunkat, hangtalanul és sorról-sorra elintézve a testőröket mehetünk annak közelébe, de időnként arra is lehetőségünk van, hogy percekkel az eligazítást követően elsétáljunk a célponthoz, majd azt egyetlen lövéssel kivégezzük, hogy utána elbújva egy rejtekhelyre, megvárva a riadóztatás végét nyugodtan elillanjunk a területről egyetlen karcolás elszenvedése nélkül. Persze ez már erősen szélsőséges példa, ami nem minden esetben kivitelezhető, de a választás ott van számunkra, avagy dönthetünk arról, hányan vesztik életüket, mennyire kerülünk reflektorfénybe, illetve hogy golyószóró terminátort játszva intézünk el mindenkit a környéken, vagy okosan, órákat a tervezésbe ölve visszük véghez alaposan kidolgozott stratégiánkat.

KIHÍVÁSOK ÉS EXTRÁK

Na jó, valahol ez a döntési szabadság, mint minden más az életben, meglehetősen relatív, a fejlesztőstúdió legénysége pedig igyekszik kordában tartani az akciófilmeken nevelkedett mészárosokat, akik csak a hangos tűzerő nyelvét beszélik. A Hitman: Absolution ugyanis képes arra, hogy büntessen. A missziók végén értékeléseket kapunk, ezek pedig negatív irányba is mehetnek, ha túlságosan lármásak vagyunk, ha nem éppen a bérgyilkosok észrevétlenségről híres útját járjuk. Ez valahol érthető is, elvégre a korábban említett példa tökéletesen prezentálja azt, ami a játék, ezzel együtt pedig a játékos legnagyobb ellensége

Nem kell megijedni, ez itt nem a Farming Simulator, avagy ha a termőföldeken is találjuk magunkat, maximum ellenfeleinket takarítjuk be.

az időtartam kapcsán: az alkotók értelemszerűen azt szeretnék, ha mindenki a lehető legtöbb időt töltené el az általuk felépített világban, ezt pedig a gyors mészárlások nem teszik lehetővé. Ezért is került be a programba az intuíció, ami rengeteg új lehetőséget ad a felhasználók kezébe. Ezzel térképezhetünk fel mindent, ez segít minket abban, hogy észrevétlenek maradjunk, ráadásul a checkpointok abban is társak, hogy egy-egy rossz lépést követően visszatérhessünk oda, ahol még a helyzet urai voltunk (ehhez mondjuk az is kell, hogy ne azon a rögzített helyen mentsünk, ahol már mindenki figyelmét felkeltettük lármázásunkkal). Arcunkat elrejthetjük a figyelő tekintetek elől, fegyvernek és figyelemelterelésnek tulajdonképpen bármit felhasználhatunk a pályákon elhelyezett tárgyak közül, de mindezeken túl egy láncdohányos vagy egy autószerelő is új ötleteket és eszközöket adhat a kezünkbe. Ráadásul ott vannak a fejezetekhez fűzött kihívások, amik szintén feldobják a játékmenetet – egy-egy „előírt" ruha és fegyver megszerzése további játékidőt, körültekintést és tervezést igényel, ezzel megtoldva a szavatosságot.

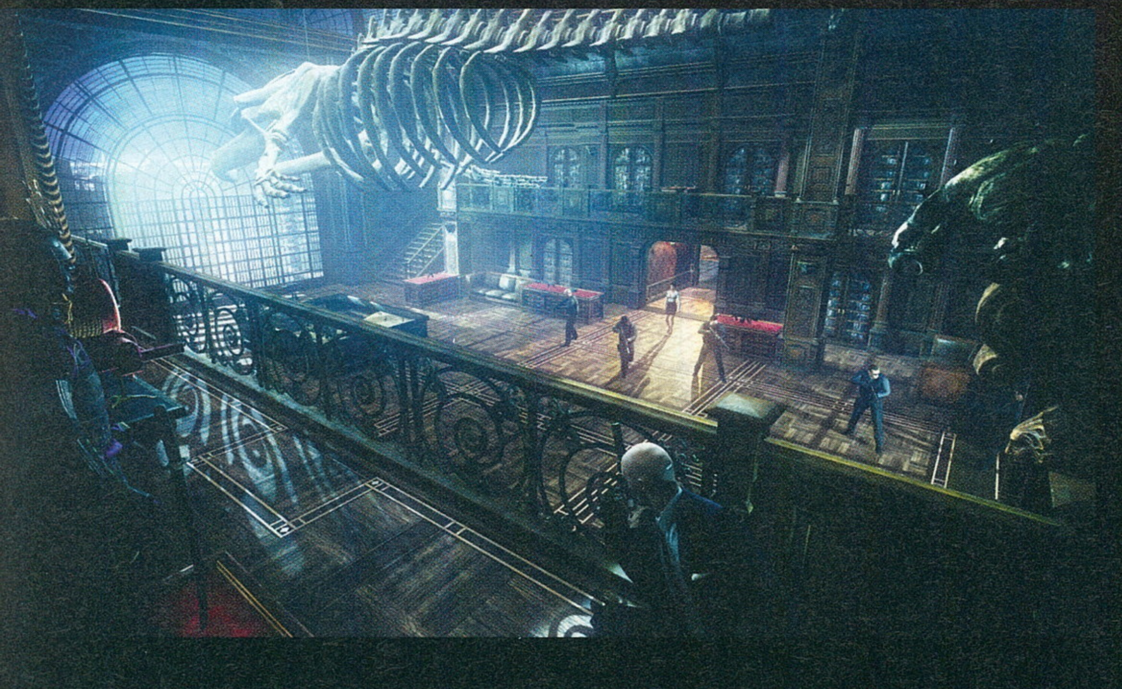
KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, tavaly óta megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

A TÖKÉLETES AJÁNDÉK

Az Absolution a sorozat egyik legjobbja, ami sokéves kihagyás után bizonyította, miért is olyan közkedvelt ez a széria. Nincs két egyforma nekifutás, hiába adottak a misszió feladatai. Minden azon múlik, mit hogyan oldanánk meg, milyen eszközöket használunk közben, mennyi időt szánunk a megfigyelésre, agymunkára és kivitelezésre. Emiatt a 10-15 óra akár 30-40 is lehet (pláne akkor, ha minden extrát meg szeretnénk nyitni), ami igen szép eredmény.

Mindezekhez az összetevőkhöz további pluszt kapunk az audiovizuális megvalósítás terén, elvégre a szinkronhangok fantasztikusak, miközben Jesper Kyd hiánya alig-alig érezhető a minőségi zenéknek köszönhetően. Emellett ott a grafika, amiért a Glacier 2 motor felel, és ami ma is brutálisan jól fest. A helyszínek, a környezet iszonyatosan jól néz ki még ma is (legalábbis a legtöbb esetben), ami azért nem kis dolog egy hároméves program esetében. Tehát ha nem is egy világmegváltó történettel (aki kedveli a műfaji filmeket, azt nem érhetik nagy meglepetések a sztoriba rejtett csavarokkal) állunk szemben, a külső nézetes, lopakodós akciójátékok kedvelőinek sok kellemes pillanatot nyújthat az IO Interactive alkotása, miközben technikailag is nehezen lehet rajta fogást találni. Szóval nyugodtan állíthatjuk, hogy mindez mellékletként is komolyan megállja a helyét, jobbat keresve sem találhattunk volna. Ezzel együtt pedig jó szórakozást hozzá!



HITMAN™

[IRTA KOMÉDIÁS] A Hitman hatodik felvonása nem fog az eredetileg tervezett decemberi időpontban megjelenni. Jó hír viszont, hogy a játéból kikerültek az Absolution gyengeségei, így egy Blood Money-hoz közelebb álló élménnyel gazdagodhatunk valamikor 2016 márciusában.

A jó öreg 47-es igazi veteránja az iparnak, a játékosok szívében mégsem volt képes felnőni az olyan ikonokhoz, mint Snake vagy akár Sam Fisher. Ez talán magyarázható azzal, hogy a fejlesztő IO Interactive kezdetben nem akart egy lélektanilag erősebben kidolgozott karaktert szerepeltetni. Az első bérgyilkos szimulátorban 47-est csak egy avatárnak szánták, akinek személyiséget elsősorban a módszerei kölcsönöztek, és ezeknek a módszereknek a megválasztása teljes egészében az őt irányító játékosra hárult. Később pedig hiába ismerték fel a stúdiónál, hogy a szélesebb közönség ennél azért többet vár történet és főszereplő szempontjából, igazán már nem sikerült újra eladni a vonalkódos tarkóját a népnek. Tetszetős magyarázat, de én úgy gondolom, hogy csak részben igaz. Az okot inkább abban kell keresni, hogy az a típusú játékmenet, amely a kezdeti Hitmaneket jellemezte, egyszerűen nem volt a hangos siker záloga. Ahhoz túl sok türelmet igényelt, túl összetett szinteket használt, megzavaróan sok szabadságot kínált. Persze a sorozat éppen a fentiek miatt válhatott kultikus sikerré, egy bizonyos réteg kedvencévé. Ám idővel elmúlt a rétegjátékok kora.

Epizodikus, ám ezzel együtt is talán ismét igazán minőségi formában tér vissza kedvenc sorozatgyilkosunk.

ABSOLUTION

Az erős technikai megoldások a pénzügyi oldalról, a kor elvárásainak megfelelően kidolgozott történet pedig szerkezeti szempontból kényszerítette ki a lineárisabb felépítést. A Hitman mechanikája azonban az alagútba terelést nem élte volna túl jelentősebb szerkezeti károsodás nélkül, így a legutóbbi felvonás, az Absolution, különös öszvér lett.

Helyenként körömszakadtáig ragaszkodott a már bevált megoldásokhoz, máshol viszont rátört a megfelelési kényszer, és csőszerű pályákra váltott át. A sorozat legösszetettebb, legtöbb karakterrel benépesített helyszíneit kínálta, máshol az egész felépítmény összedőlt az idétlen mesterséges intelligencia miatt. Például amikor a peronon összesereglett tömegben néhány rendőr kiszúrt minket, gondolkodás nélkül tüzet nyitottak ránk, az sem érdekelte őket, hogy hány civilt lőnek éppen szitává. A fentiek ellenére az Absolution élvezetes és sikeres játéknak bizonyult, ám inkább volt értelmezhető kényszerű kompromisszumként, semmint a kőkemény Hitman-mechanika reneszánszaként. Nagyon úgy néz ki, hogy mindez a 47-es legújabb színrelépése esetén máshogy fog történni.

PÁRIZSI DIVATHÉT

A jelenlegi generációban egyértelműen a nyitottabb és komplikáltabb programoknak áll a zászló. Akik kitartottak, és nem éppen valamely érintőképernyőt pöckölik, azok komoly, összetett játékokra vágynak cserébe az egyre húzósabb összegekért, amit egy-egy új címért le kell szurkolniuk. Az IO úgy tűnik, felismerte a megváltozott igényeket, és első körben teljes egészében kukázta a folyosószerű megoldásokat. Másodszorra pedig úgy döntöttek, hogy nem aprózzák el a dolgot. Eddig három helyszínről lebbent fel a fátyol: olasz tengerpart, marokkói piac végül pedig a „Fashionable Paris"-nek elkeresztelt szint. Utóbbit láthattuk az E3-as demóban, és erről az IO annyit árult el, hogy a többihez hasonlóan négyzetméterszámban olyan hat-hétszeresét kapjuk az Absolution legnagyobb pályáinak. Hogy az öncélú megalománia mennyire kevés esztétikai örömöt tud okozni, arra példaként állhat bármely személyi kultuszon alapuló diktatúra építészeti hagyatéka. Szerencsére ez a megállapítás az IO számára sem ismeretlen, így nem is kárhoztatnak minket unalmas bolyongásra a végtelen tereken.

Éppen ellenkezőleg, jelenlegi rálátásunk alapján a megnövekedett alapterületet lehetőségként, nem fárasztó kötelességként közelítik meg. A Fashionable Paris példának

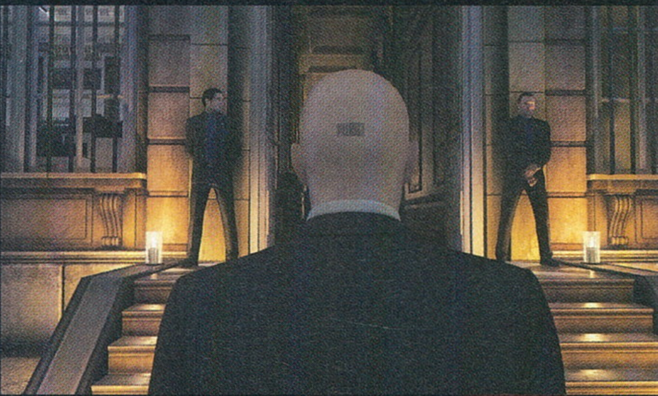
ADATOK

KIADÓ
Square Enix
FEJLESZTŐ
IO Interactive
MŰFAJ
akció
MEGJELENÉS
2016. március

STÍLUSMINTA

Hitman: Absolution
2012 (SQUARE ENIX)

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
2013 (UBISOFT)



A legjobb érzések egyike, mikor egy megoldandó feladatot hangoskodás és felesleges pánikkeltés nélkül, balesetként oldunk meg.

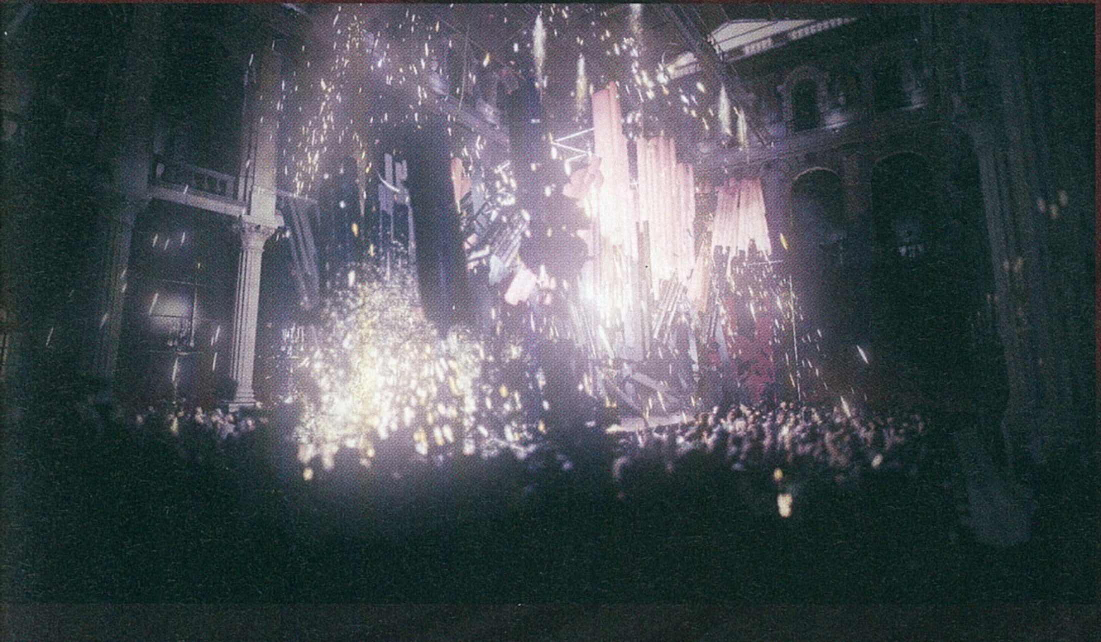
okáért egy hatalmas, háromemeletes párizsi palotát jelent, amely éppen egy divatbemutatónak ad otthont. Az egész épületben nem találunk két egyforma szobát, és minden helyiségnek megvan a saját célja. A 47-es számára pedig a különböző szobák és helyszínek különböző lehetőségeket rejtenek az ördögi terv kivitelezéséhez. Az alapján, amit az IO a sajtóval megosztott, a népsűrűségre sem lehet majd panaszunk. A régebbi játékokban legfeljebb negyven karakter ténfergett egy-egy pályán, most viszont „kicsit" feltornázták ezt a számot, aminek köszönhetően akár háromszáz nemjátékos karakterrel akadhatunk össze. És ebben még nincs benne az, amire a fejlesztők a sokatmondó „crowd system"-ként hivatkoznak. A részinformációkat egymás mellé rakva körülbelül úgy fog festeni a helyzet, hogy legfeljebb háromszáz, egyedi intelligenciával bíró szereplő mellett nagyobb tömegekbe is belefuthatunk. Utóbbiakat kezeli a crowd system, és a két rendszer együttműködése remélhetőleg megakadályozza, hogy a cikkünk Absolution bekezdésében leírthoz hasonló fura és igen zavaró jelenetek előfordulhassanak.

Az intelligens karaktereknek céljaik lesznek, amikbe mi ilyen-olyan módon beleavatkozhatunk. A bárban vendégek iszogatnak, a kifutót tömegek veszik körül, villognak a vakuk. Ha pedig belesétálunk egy helyszíni élő közvetítésbe, akkor a tudósítók megjegyzései nyomán édesanyánk csuklani fog.

Néhány száraz adat többet mond ezer szónál, ezért számokkal kifejezve így fest mindez: háromszáz egyéni, mesterséges intelligenciával bíró szereplő és további ezerháromszáz, akiket a crowd system irányít. Hatvan különféle szoba a kastélyban és huszonöt egyedi helyszín a kastély körül. Száz „baleseti" lehetőség és hetven kihívás. Leírhatatlanul sok út és mód, hogy végezzünk az esemény házigazdájával, Viktor Novikovval. És ez csak egy küldetés a sokból...

DE MI LESZ A CSOMAGBAN?

Három helyszínt kapunk tavasszal: Párizs, Marrakesh és Sapienza vár összesen 6 kampányküldetésel, de ezen felül 800 célpontot intézhetünk el a Contracts játékmódban. A kiadást követően is bővül a játék, áprilisban Thaiföld, májusban az Egyesült Államok, júniusban pedig Japán érkezik. Aki teljes árat fizet, ezeket a frissítéseket is megkapja, de létezik egy olcsó „Intro Pack" is, amely féláron csak a márciusi változatot kínálja.



CSÚCSRAGADOZÓ

Az egész fent kifejtett miskulancia egy kartondoboz csehszlovák Miki Egér figurát sem érne, ha magát a főszereplőt szabnák el. 47-es viszont úgy tűnik jobban megtalálta a helyét a világban, mint történt az az előző generáción. Bár a bevethető eszközök és mozgások tárháza némileg kibővült, a hangsúly mégsem ezeken lesz. Sőt az eddig felfedett információk alapján inkább csak finomhangolták az eddigi készletünket. Például immár lehetőségünk nyílik szépen kiütni ellenfeleinket, amivel megkímélhetjük az életüket.

Az IO az új felvonást a saját maguk által feltalált „creative stealth" (kreatív lopakodós) címkével látta el. Christian Elverdam, a stúdió kreatív igazgatójának nyilatkozata szerint a fejlesztés legelejétől kezdve az volt a cél, hogy eltávolodjanak az egyre újabb képességek bevetésétől, és hogy a játékmenet inkább a felhasználható eszközökről és az előretervezésről szóljon.

Az eddig leírtak egy olyan Hitman játék képét vetíthetik elénk, amire már nagyon régóta várunk. Sajnos hátravan még a fekete leves, az értékesítési modell. A 47-es legújabb és talán leglenyűgözőbb kalandja eddig még nem látott formában jut el a boltok polcaira. A teljes, hatvandolláros ár kicsengetése után nem kerül birtokunkba az egész játék, pusztán csak az első néhány küldetés. A maradékot ingyenes dlc-k formájában kapjuk meg az év hátralévő részében. A cikk elején említett késés egyben azt is jelenti, hogy márciusban több küldetést is megkapunk az eredetileg tervezettnél. Ez azért lehet, hogy sovány vigasz lesz azoknak, akik megszokták, hogy a pénzükért cserébe teljes játékokat kapnak, nem pedig kamatmentes hitelt nyújtanak a még javában munkálkodó fejlesztőknek.

Layers of Fear

[IRTA BŐJTÖS] **A Layers of Fear lényegét Böszörményi Gyula egy idézetével lehetne elmondani a legkönnyebben. „Minden ember lelkében vannak sötét helyek, amiket zárva kell tartani. Normális esetben az ajtó csukva van, de olykor kinyílik, s akkor a sötétség veszi át az uralmat. Ez az őrület."**

Miközben ott állok az üres, lemállott falú, csöndes házban, melynek sötét szobáit a villámlások fénye világítja meg, eszembe jut Oscar Wilde, aki szerint az érzéssel létrehozott portré soha nem a modellt mutatja be, hanem a festőt. A középpontban álló alak ugyanis csak az ok, az indok a művészetre, de nem ő kerül bemutatásra, hanem az alkotó maga. Amikor pedig ezt átgondolom, egyre inkább riaszt az előttem lévő mű, amit a vásznon magam teszek lépésről-lépésre teljesebbé, megrázóvá és félelmetessé. Nem elég ugyanis, hogy az ódon ház falai közt álló szobák folyamatosan változnak... nem elég, hogy a falak mögött soha nem látott, csak hallott patkányok kaparásznak és osonnak minduntalan, ott áll előttem e a festmény, ami a kezem nyomát is viselve válik egyre rémisztőbbé, ahogyan én is aláhullok a megelevenedő rémálomba és az őrület sötétségébe.

A LENGYEL ELHIVATOTTSÁG

Az már egyértelművé vált 2015-ben (ha valakinek addig még nem esett le), hogy a lengyel játékfejlesztést nem lehet félvállról venni. Egyfelől a Dying Light is nagyszerűen sikerült, másrészről a Witcher harmadik epizódja erősen esélyes „Az év játéka" megtisztelő címre. De emellett ott vannak az olyan kisebb csapatok is, mint például a Bloober Team. Noha a BRAWL című Bomberman-klón még nem bizonyult igazi áttörésnek, a fantasztikus art, a dizájn messze túlmutatott a műfajon, ezért nem is teljesen értettem a program megjelenésekor, hogy ez a művészeti koncepció végül miért egy ilyen stílusú alkotáshoz lett rendelve, miközben a karakterek eleve sokkal többre lettek volna érdemesek. Ráadásul a lelkesedés és az elhivatottság is sütött a csapatról, amit egy olyan press kittel fejeltek meg, aminek kézhez vételekor szó szerint padlót fogtam: a szörnyálarcok, energiaitalok, a logóval nyomott táska mellett olyan bizarr kiegészítőket is tartalmazott a csomag, mint egy felnőtt pelenka, vagy éppen a teljesen szabvány hullazsák (!). Beteges ötletekből tehát nincs hiány a Bloobernél (melynek tagjai egyébként halál közvetlen és jó arc fiatalok), éppen ezért nem lepett meg a Layers of Fear sem, ami már egy jóval komolyabb és hatásosabb produkció, az Early Access állapotban lévő horror-kaland esetében pedig végre összeért a minőség a koncepcióval és tartalommal is.

A MŰVÉSZ OTTHONÁBAN ÉS AGYÁBAN

Egy esős, sötét éjszakán kezdünk az elhagyatott házban, melyet teljesen be kell járnunk ahhoz, hogy megtudjuk, milyen szörnyűségek történtek a falai között. Belsőnézetből, a sétáló szimulátorok mintájára kell felfedeznünk a szinteket, megnyitva a szekrényeket és fiókokat, szemrevételezve az itt-ott heverő, elsőre jelentéktelennek tűnő tárgyakat. Egy pórázból és egy szájkosárból sejtjük meg, hogy egykoron kutya is élt az épületben, melynek valamelyik lakója a rengeteg palackból kiindulva ritkán volt szomjas, az elolvasott feljegyzések alapján pedig körvonalazódik bennünk egy szörnyű tragédia is, ami egy tűzesettel és a ház asszonyával van kapcsolatban. Rálelünk a gyerek-, majd a dolgozószobára is, utóbbiban pedig a legfontosabb tárgyak megtalálásával elkezdjük rétegről-rétegre felfedni a festményt, mely egy művész agyának legmélyebb bugyraiba kalauzolja el a játékosokat, így fényt derítve minden szörnyűségre, ami a múltban történt.

ADATOK

KIADÓ
Bloober Team SA

FEJLESZTŐ
Bloober Team SA

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2015. 08. 27. (alfa)

STÍLUSMINTA

Kholat
2015 (IMGN.PRO)

SOMA
2015 (FRICTIONAL GAMES)

IJESZTÉSTŐL A RETTEGÉSIG

A Bloober Team alkotása láthatóan jól alkalmazza a Silent Hills elhíresült, majd véglegesen törölt P.T. (Playable Teaser) demójának receptjét, ám ezúttal helyszínül a XIX. század szolgál, illetve egy ebbe a korszakba tökéletesen beleillő épület. A kezdeti körök során csak annyit veszünk észre, hogy a háznak van egy kísérteties atmoszférája, a fülünkbe nyomasztó zene dallamai szűrődnek be, korábbi (más játékok nyújtotta) tapasztalataink alapján pedig várjuk a direkt ijesztgetéseket. Ehhez képest nagyjából fél órán belül semmi igazán érdemleges esemény nem történik, csak az alaphangulatot és a feszültséget teremtik meg számunkra.

Azután rálelünk a dolgozószobára, a festmény mögé nézünk, a megmagyarázhatatlan jelenségek pedig elkezdenek először finomabban, majd egyre gyakrabban és erőteljesebben, hatásosabban az arcunkba mászni. Dörömbölés az ajtón, rémisztő hangok, elsötétedő termek, megváltozó festmények... majd ezek mellé beköszön az innentől állandósuló tényező, miszerint a szobák folyamatosan változnak és átalakulnak, ami miatt soha nem érezzük magunkat biztonságban. Tárgyak repülnek el, vagy esnek le a közelünkben; a falakra tett vásznakon életre kelnek a művészeti alkotások; felbolydul a gravitáció; megnyílik a plafon. Az ingerek egyre csak erősödnek, a kezdeti

Akár a legártatlanabbnak és -természetesebbnek tűnő helyszínek is a megelevenedő rémálom otthonává válhatnak.

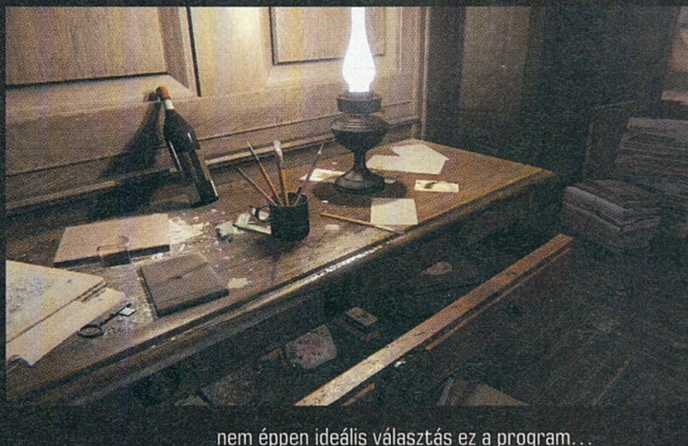
jumpscare ijesztések pedig elkezdenek átalakulni valamivé, ami már egyre inkább emlékezteti az embert egy kiszámíthatatlan rémálomra. Felzaklatja a játékost, kérdőjelessé teszi számára a további cselekményeket, ami hatásosabb minden állandóan tökéletesre komponált rémisztésnél, mivel a valótlanszerűséget növeli agyunk realitásérzetével szemben. Így válik a Layers of Fear egy borzalmas utazássá a művész elborult elméjének legmélyére, megismerve annak összes sötétségét.

Agyunk rejtette félelmeink legmélyére nézni nem túl kellemes feladat, a lengyel fejlesztők pedig ki is használták ezt.

MÉG NINCS VÉGE...

A program persze még nincs kész, ami a részletek terén még is látszódik rajta. A korai hozzáférésben elérhető nagyjából kétórás szakasz úgy záródik le, hogy nem láthatjuk a teljes sztorit, nem tapasztalhatunk meg mindent. Eközben pedig többször is észrevehető némi fps-zuhanás, hiába a kifejezetten erős gép, ami miatt némi optimalizáció nem árt még a későbbiekben. Ezenkívül többször is feltűnt, hogy az aktivitást jelentő kézjelekre kattintva a rendszer nem minden esetben érzékeli megfelelően a célpontot, ezért újra és újra kihúzhatunk egy fiókot, miközben egy másikat szeretnénk áttúrni, továbbá a kézzel írt levelek hangulatosak és egyediek ugyan, de éppen megvalósításuk miatt nem mindig kiolvashatóak rendesen. De lényegében ennyi a Bloober Team alkotásának hibája, ami ténylegesen felróható az összegzés negatív halmazába, minden másról csak pozitívan lehet mesélni.

Kezdjük ott, hogy a közelmúltban látott hasonszőrű címek közül (Enki a félórás, ismétlődő játékmenetével; Doorways a jóval gyengébb hangulatával és prezentációjával... a címeket pedig lehetne még sorolni) már most, félkész állapotában is kiemelkedik a LoF. Két óra alatt nem ér véget a története, a külcsín pedig összességében rendben van, átlagban nagyon jól néz ki a ház kialakítása. Ami azonban tényleg mindent visz, az a (zenéinek és hangjainak köszönhetően is) rendkívül erőteljes atmoszféra, a nyomasztó hangulat, ami a kezdeti bemelegítés után egyre jobban ránehezedik a játékosra. A gyerekszobás pillanatok, a folyamatosan eltorzuló festmény, a véget nem érő folyosók és helyiségek tömege fokozatosan tereli a felhasználót a kiborulás és rettegés felé, a falak mögött pedig Lovecraft novellája kell életre. Éjszaka, sötétben és egyedül nem éppen ideális választás ez a program... vagyis dehogynem, hiszen ilyen kritériumok mellett mutatja meg igazán, mire is képes. Az utolsó nagy plusz, ami egyfajta hab a tortán: Eric Braa kommentálása a történések alatt. A League of Legendsből és a Telltale The Walking Dead-sorozatából ismerős hang már a BRAWL alatt is brillírozott, és ahogyan ott, ezúttal is hozza a némileg Vincent Price-os (igazi horror-legenda, tessék utánanézni és meghallgatni szavalásait), jellegzetesen egyedi orgánumot, ami tökéletesen megfelel ehhez a műfajhoz.



A Layers of Fear tehát a zsáner egy olcsó (tíz euro a „drága") indie gyöngyszemének ígérkezik, ami a megjelenés után teljesedik majd ki (egy nagyon fontos szekrény hat fakkja közül négyet lehetet kitölteni a jelenlegi verziónál), a jelenlegi tapasztalatok alapján pedig nagyon megéri beruházni rá, szóval senki se hagyja ki, akit kicsit is megmozgat ez a stílus.

Mount & Blade II Bannerlord

[ÍRTA TENEBRAE] **A középkori eurázsiai sztyeppéket idéző Calradiát kihívás volt lovas nomádként meghódítani a TaleWorlds nagysikerű Mount & Blade-sorozatában, mely a tengernyi kiegészítő után hamarosan Bannerlord címen valódi folytatással bővül.**

Mikor 2008-ban a Mount & Blade megjelent, lelkesen vetettem magam bele a Pirates!, az Elder Scrolls- és a Gothic-sorozat, valamint a Total War-széria legjobb elemeit vegyítő játékba. Ám az első konfrontáció letörölte arcomról a mosolyt, évtizedes akció-szerepjátékos tapasztalattal a hátam mögött megalázó módon egy szál kapával agyonvert egy bandita, miközben én kétkezes kardommal hadonásztam az orra előtt, de el sem találtam. A török házaspár (ArmaÔan Yavuz és İpek Yavuz) játékának védjegyévé vált, hogy kezdő nomádként gyakorlatilag vért izzadunk még a legkönnyebb fokozaton is a rendkívül valósághűre sikeredett harcrendszernek köszönhetően. Ezért ugyan sokan elriadhatnak a Mount & Blade-ektől, ám pont nehézségük miatt igazi öröm és boldogság tapasztalt kardforgatóvá, majd seregeknek parancsoló hadúrrá válni. Mind az alapjátékban, mind a Warband című, önállóan futtatható kiegészítőben a középkori hangulatot árasztó, kitalált Calradia népei közt kalandozva egy hatalmas nagytérképen kereskedhetünk, uralkodóknál lobbizhatunk, építhetjük csapatunkat és fejleszthetjük testre szabott harcosunkat. S ha összetűzésre kerül sor, a Total Warokból ismerős módon háromdimenziós csatatérre kerülünk, ahol TPS- vagy FPS-perspektívából apríthatjuk fel riválisainkat. A Mount & Blade-ek így hosszú időre lekötöttek komplex játékmenetükkel, és most jó pár kiegészítő és tengernyi mod után végre folytathatjuk a sandbox csatározást a Bannerlordban, mely az eddig látott videók alapján igen pofás címnek ígérkezik.

MAD MAX LOVON

Calradia vad világába zöldfülűként bekerülni tehát nem volt egy leányálom, eleinte a puszta túlélésért kellett megküzdenünk. Ráadásul néhány kiképzőtábort és arénaharcot leszámítva nem nagyon kaptunk támpontot, mit, hogyan, miért kell csinálni az óriási térképen. Ezen próbált változtatni a Warband, s a Bannerlord is felhasználóbarát szeretne lenni. Avagy, főleg az újoncoknak segítséget nyújtandó, ezúttal kapunk egy erősebb történetet, illetve a sztorin végigvezető küldetéssorozatot. Ezekről eddig annyit tudni, hogy az események a Warband előtt kerek 200 évvel fognak játszódni, mikor a Római Birodalomra emlékeztető Calradiai Birodalom már hanyatlásnak indult, de még szervezett államként uralta a vidéket. A játékos is eleinte a haldokló császárság zászlaja alatt fog harcolni, s majd csak később csatlakozhat az ötödik-hatodik századot idéző népvándorlás hódítóinak calradiai megfelelőihez: a nehézlovasságban jeleskedő vlandianokoz, a germán baltás harcosokhoz hasonló strugianokhoz, a lovas aseraiokhoz, a lovas íjász khuzaitokhoz, vagy a szintén nyílzáporral fenyegető battanianokhoz.

> **A sokat látott sorozat végre megkapja azt a ráncfelvarrást, amire már a kezdetek óta rászorult: már alig várjuk az új köntöst!**

A szabad játékmenet nemhogy nem sérül, de színesedik: játékstílusunk, döntéseink kihatással lesznek a sztori alakulására, emellett felhasználóbarát menürendszerek is könnyítik a kezdők életét. A játékos hátizsákjában (inventory) végre egy-két kattintással elrendezhetjük tárgyainkat (búcsút inthetünk az előző részek borzasztó „kirakósának"), és sokkal több ruhát és fegyvert is aggathatunk majd avatarunkra. Továbbá a párbeszédek dinamikusabbá válnak: szerencsére már nem külön ablakban, tömött szövegben, egy papírmasé figurával kell beszélgetnünk, hanem például a Skyrim vagy a Witcherek mintájára valós időben fogunk diskurálni. A kereskedelem, a csapatmenedzsment vagy a diplomácia pedig egy és ugyanazon ablakban fog zajlani, így nem kell tíz külön metódust memorizálnunk, hanem az adott funkciónak megfelelő opciók lesznek elérhetők. Apropó, diplomácia: a Warband egyik legnépszerűbb modifikációja volt a Diplomacy Mod, melyben vazallusként a királynál lobbizhattunk területekért, azok megtámadásáért, a lázongó falusiak meggyőzése végett vagy

ADATOK

KIADÓ
TaleWorlds Entertainment

FEJLESZTŐ
TaleWorlds Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Mount & Blade
2008 (PARADOX INTERACTIVE)

Mount & Blade: With Fire & Sword
2011 (PARADOX INTERACTIVE)

A lovaglás továbbra is a Mount & Blade egyik központi eleme, de persze harcban most is nagyon kell vigyázni az állatra.

A TÖRÖK INVÁZIÓ

A Mount & Blade független projektként indult, ám kezdeti sikerei után a történelmi stratégiai játékokra (Hearts of Iron, Europe Universalis, Crusader Kings) szakosodott kiadó, a Paradox Interactive karolta fel a TaleWorlds csapatát. Frigyük gyümölcsöző öt évet hozott (ennek eredménye például a kiváló Warband), mert a TaleWorlds kreatív, de pokolian nehéz játékát sikerült népszerűvé tenniük, és indie címhez képest kiemelkedett a rétegjátékok közül. 2014-ben azonban a Paradox és a fejlesztők szerződése lejárt, így a Mount & Blade jogai visszaszálltak a TaleWorldsre, a Paradox pedig búcsút mondott a török házaspárnak. Ezért a második rész fejlesztése már saját pénzből megy, és úgy néz ki, a Bannerlord független címként fog megjelenni. Reméljük, Yavuzéknak ez a szakítás kárára nem, csak javára válik.

a vesztes csaták túléléséért jártathattuk a szánkat, míg királyként zsarolhattunk, kémeket, követeket és ultimátumokat küldhettünk ki, sőt még államformákkal is szórakozhattunk – ez most már az alapjáték szerves részét képezi, nincs szükség külön mod használatára.

SAJÁT KARDUNK KOVÁCSA

Az előző részek bár rendkívül összetettek voltak, de bizonyos részleteikben meglehetősen elnagyoltak is. A baltával faragott, díszletként ácsorgó városlakók, a darabos karaktermozgás és a suta, érdektelen, jellegtelen párbeszédek sokat rontottak az illúzión. A Bannerlordban szerencsére ez másképp lesz. A karaktermodellek szebbek, emberibbek, s végre van arcmimika is, a városok utcáit pedig sétáló, mindennapi feladataikat végző, élőnek tűnő polgárok népesítik be, akár egy Assassin's Creed-epizódban. A települések vagy kocsmák nemcsak küldetések felvételére lesznek jók, hanem különböző táblás minijátékokkal is elüthetjük az időt, míg sebeinket nyalogatjuk. Emellett a világ is dinamikusabbá vált: immár váltakoznak a nappalok és az évszakok, a falvak és csataterek pedig sokkal részletesebbek, változatosabbak lesznek. A fejlesztők ezúttal is kellőképp kemény harcot ígérnek, ám a vizualitáshoz hasonlóan a csatákat is „finomhangolják". Az „acél az acél elleni" összecsapások mellett ez a várostromokra is vonatkozik, melyek határozottan komolyabbnak tűnnek, mint az előző részek sokszor káoszba fulladó, nevetséges burleszkjelenetei. Kapunk pár új ostromgépet is: bevethetünk, személyesen is irányíthatunk katapultokat vagy faltörő kosokat, így a Total Warok monumentális és epikus csatáinak színvonalát is megüthetik a Bannerlord csetepatéi.

Nyálcsorgató újításnak ígérkezik továbbá a fegyverkovácsolás opciója. A gyilkoló alkalmatosság különböző fizikai jellemzőit (penge típusa, kezelhetőség, markolat stb.) változtatva például egyedi sebzéssel és gyorsasággal rendelkező kardokat hozhatunk létre egyszerű, a karaktergenerálást idéző menüben. Persze a pallos készítésénél érdemes lesz óvatosnak lenni, mert bár összekalapálhatjuk akár A Gyűrűk Ura böszme nagy ork fegyvereit is, de ha alig bírjuk felemelni őket, a csatában körberöhögnek minket, majd lándzsára tűzik szeleburdi fejünket. S ha már modokról van szó, a TaleWorlds jó szokásához híven továbbra is maximális támogatást nyújt mind a moddereknek, mind pedig a több modifikációt felhasználni kívánó játékosoknak, hiszen az előző részeket ezek a lelkes amatőrök által készített alkotások tették naggyá. Egyfelől a játék térképszerkesztőjét rugalmasabbá, könnyebben kezelhetővé, ugyanakkor komplexebbé alakították. Másfelől pedig immár lehetőséget biztosítanak arra, hogy a Calradia világára ráunó nomádok egyszerre több modot integráljanak, elkerülve így a kompatibilitási problémákat. Végül pedig apró, de izgalmas újításnak ígérkezik a replay system, melynek révén videós trubadúrként énekelhetjük meg legfényesebb győzelmeinket. Akár a GTA-játékokban, a Bannerlordban is lehetőségünk lesz csatáink legjobb momentumait visszajátszani, újravágni lassításokkal és különleges kameranézetekkel.

A KIRÁLY VISSZATÉR

A Mount & Blade 2: Bannerlord tehát továbbra is a hardcore játékosokat célozza meg, ugyanakkor minden szinten tovább lép a kiváló alapjátékoktól a huszonegyedik század A-kategóriás címei felé. Ráadásul ezúttal a konzoltulajdonosok sem maradnak ki Calradia térképének átszabásából, mivel a Bannerlord PC mellett Xbox One-ra és PlayStation 4-re is elkészül. A második rész többjátékos változatáról még nem sokat lehet hallani (legfeljebb pletykákat egy esetleges kooperatív módról), s a konkrét megjelenési dátum is bizonytalan. Jelenleg a 2016-os premier tűnik reálisnak, habár a fejlesztők információi szerint a nyílt bétateszt nincs már messze. Addig is érdemes gyakorolni, újra elővenni a Mount & Blade-sorozat darabjait, mert a szétesőben levő Calradia trónját csak a legjobb kardforgatók és hadurak foglalhatják majd el.

Kingdom Come Deliverance

[IRTA OBO] Egy évvel az után, hogy nagy sikert ért el Kickstarteren a Kingdom Come: Deliverance, most is keményen dolgozik a cseh Warhorse a véresen komoly középkori szerepjátékán, ám nagyon messze vagyunk még attól, hogy késznek lehessen nyilvánítani a programot.

A Kickstarter a legjobb dolog, ami az utóbbi időben történhetett a játékiparral, a közösségi finanszírozásnak hála ugyanis több olyan program is megvalósulhatott, amire egyébként csak kicsi esély lett volna, hiszen egyik kiadó sem adna ma már pénzt egy klasszikus kalandjátékra vagy egy keményvonalas cRPG-re, vagy ha mégis, biztosak lehetünk abban, hogy olyan szigorú kreatív kontrollal tennék, hogy abban nem lenne köszönet. E helyett a lelkes fejlesztők az ambiciózus ötleteikkel egyenesen a saját rajongóikat szólíthatják meg, és ha elég meggyőzőek, semmi akadálya annak, hogy a projekt valósággá váljon. Nyilván, mint minden, ez sem tökéletes: csalók, átverések és kellemetlenségek egész sorát láthattuk az elmúlt években, különösen akkor, amikor a közönségi finanszírozás először szárnyra kapott, és mikor sokan ezzel akarták megcsinálni a szerencséjüket. Hamar világossá vált, hogy amilyen ígéretes a Kickstarter és a hasonló oldalak által kínált szabadság, vagyis a tradicionális kiadói rendszertől és annak kötöttségeitől való elszakadás (ez persze más, új kihívásokat hozott), éppen olyan veszélyes is az itt körözö hiénák miatt, akik képesek lennének az egészet romba dönteni a rövid távú gyarapodás reményében. A felhasználók így, óvatossággal közelítenek meg minden hangzatos gyűjtést, kiváltképpen azokat,

ADATOK

KIADÓ
Warhorse Studios

FEJLESZTŐ
Warhorse Studios

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2016. nyár

STÍLUSMINTA

Mount and Blade
2008 (TALEWORLDS ENTERTAINMENT)

The Elder Scrolls V: Skyrim
2011 (BETHESDA)

amelyek már-már „túl szép, hogy igaz legyen" ígéretekkel kápráztatják el az érdeklődőket; kialakult egy egészséges gyanakodás, arról, hogy vajon jó helyre megy-e a pénzünk, ám ellentétben a zárt fejlesztésekkel, amelyek kulisszái mögé csak nagyon kicsi betekintést kapunk, egy jól szervezett

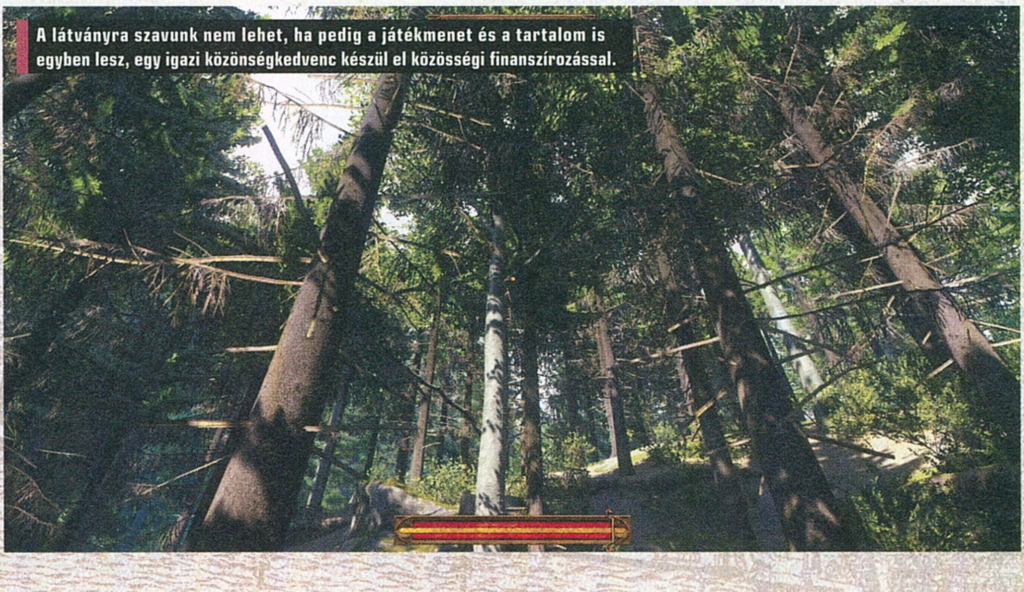
> Bár a jelenleg elérhető változat nagyon kezdetleges, már most piszkosul szép és tartalmas: mi lesz itt, ha elkészül?!

közösségi kampányt könnyedén nyomon tudunk követni. Ma már így, az átláthatóság jegyében jár el minden komolyan vehető, nagy pénzeket megmozgató projekt a gyűjtés és a fejlesztés során egyaránt, köztük a jelen cikkünk alanya, a Kingdom Come: Deliverance is, amelyről tavaly jelent meg egy részletes előzetesünk, tele a csapat nagy ígéreteivel, most pedig azt néztük meg, hogy ezekből eddig (több mint egy év után) mit sikerült megvalósítani.

NEM EGY SZOKVÁNYOS RPG

Kis frissítés arról, mi is ez, azoknak, akik esetleg még csak most hallanak először a Warhorse ambiciózus ötletéről: egy középkori RPG-ről van szó, ami realisztikus módon felvázolt világban engedi szabadjára a játékosokat. Sárkányok, mágusok, démonok és egyéb fantasy-kellékek itt nincsenek, csak a nyers realitás, amelyben egy kovács fiát irányítva csöppenünk bele a környék véres konfliktusába, bosszút állva halott családunkért, és cselekedeteink révén helyreállítva a rendet, ám nem egy legendás hőst alakítunk, hanem egy teljesen átlagos embert, akivel egy durva és mocskos kalandban lesz részünk. Mindezt a fejlesztők úgy reklámozzák, hogy a Skyrim nyitottságát, a Mount and Blade világát, a The Witcher történetmesélését és a Dark Souls harcrendszerének keménységét házasítják össze, ez a recept pedig jól láthatóan elnyerte az érdeklődők tetszését.

A tavaly januárban indított gyűjtés 34 óra alatt érte el az alapösszeget, 500 ezer dollárt, majd február 20-án ennek több mint háromszorosával, 1,75 millió dollárral zárult a hivatalos kampány, amit még 650 ezerrel egészítettek ki a korai hozzáférés árusításával. A plusz pénzzel a srácok így elkészíthetik a többletcélokat, többek közt



A látványra szavunk nem lehet, ha pedig a játékmenet és a tartalom is egyben lesz, egy igazi közönségkedvenc készül el közösségi finanszírozással.

azt, hogy szimfonikus zenekar segítségével rögzítsék a játékmenet és az átvezető videók alatt hallható dallamokat, női karaktert is irányíthassunk, jobb animációkat építsenek be, játékon belül tanulhassuk meg a kardforgatást, hogy aztán lovagi tornákon bizonyíthassuk rátermettségünket, illetve még egy kutyánk is lehet, aki elkísér kalandjainkon.

Továbbá a jobb szinkron és a történelmi kódex is összejött, így egy nagyon gazdag, összetett és az AAA-kategóriás, sokkal több pénzből gazdálkodó címek minőségével vetekedő játék ígérete áll előttünk, ám ez egyelőre még csak ígéret.

KARD, KI KARD!

A csapat a hivatalos oldalán azt írja, hogy a Kingdom Come: Deliverance PC-re valamikor jövő nyáron fog megjelenni, ám a játék aktuális állapotát tekintve ez optimista becslésnek tűnik. Az októberben kiadott és azóta rendszeresen bővítgetett alfakiadás most még eléggé hiányos és problémás, így mérget vehetünk arra, hogy a késztermék csak jóval későbbre várható -- ugyanakkor ez nem jelenti azt, hogy nincs mit felmutatni. Jelenleg a majdani kilenc négyzetkilométeres térkép egy kisebb, de a végleges világ változatosságát jól reprezentáló szegmensét ismerhetjük meg. Két falu, sűrű erdő, virágba borult lankánk és csörgedező patakok várnak a CryEngine segítségével szemet gyönyörködtető módon tálalt világban -- érezni, hogy valós helyszínek jelentették az alapot, belakottnak, hitelesnek tűnik minden, még a számtalan grafikai hiba ellenére is. Itt pár kisebb missziót teljesíthetünk, amik habár csak ízelítőnek elegendőek, legalább élesben láthatjuk a szerteágazó dialógusrendszert, azt, hogy stílusunk (agresszív, barátságos, cseles stb.) milyen útra tereli hősünket, és ezáltal magát a megbízást, illetve kipróbálhatjuk a zárfeltörést és az alkímia minijátékot, valamint az íjjal is lövöldözhetünk egy kicsit.

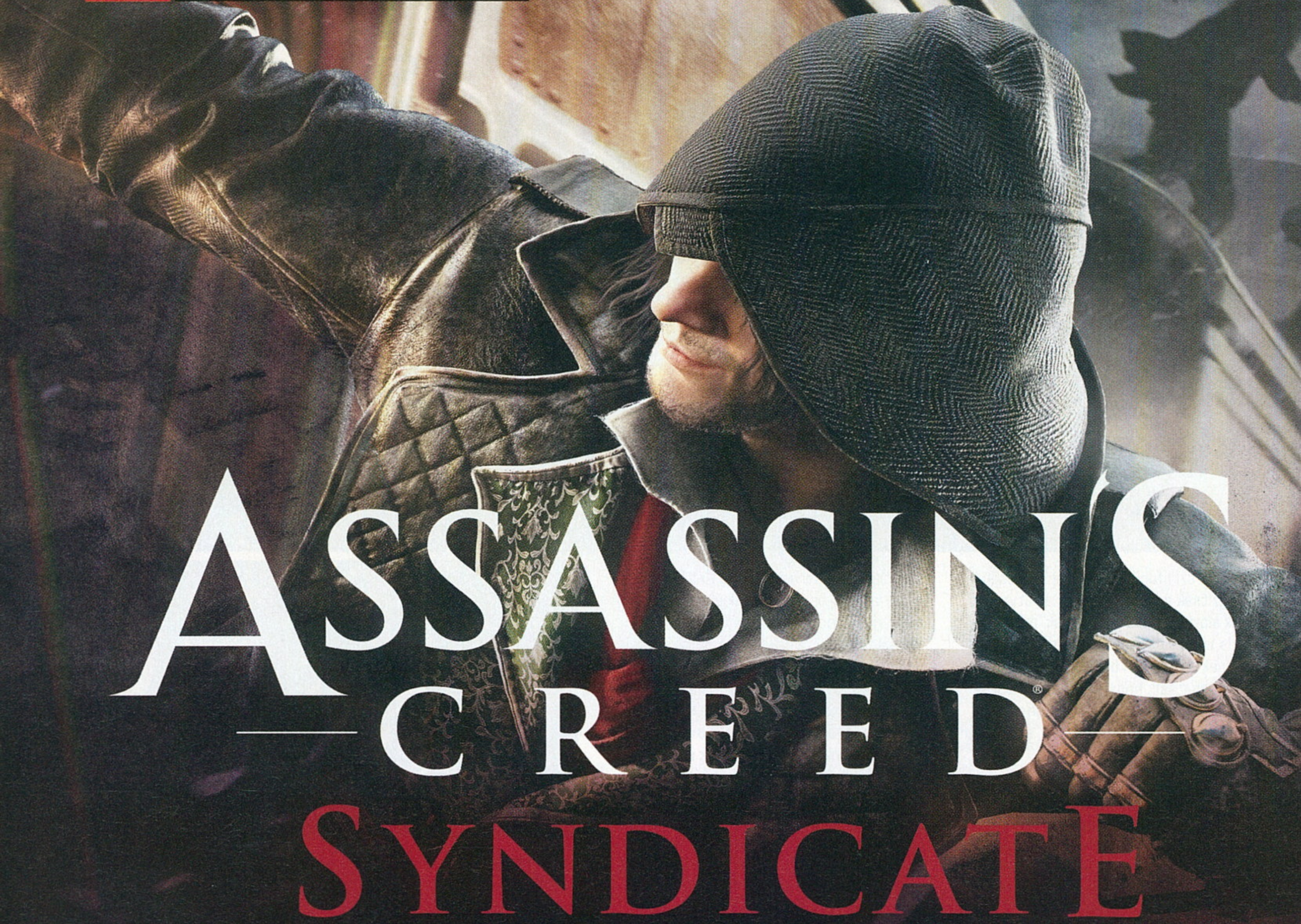
Túránk során pár, a saját napirendjük szerint élő és dolgozó, de egyelőre amatőr szinkronnal ellátott NPC-vel találkozhatunk, megismerve az életüket, az igazi izgalmakat azonban nem az ügyes-bajos problémáik megoldása jelenti, hanem a kicsit távolabb meghúzódó katonai tábor (ez lóval is megközelíthető), ahol megtanulhatunk kardozni. Ez egy már az első próbaverzió megjelenése óta várt feature, és nem véletlenül, a Kingdom Come-ban látott harc ugyanis teljesen eltér attól, amit más, hasonló játékokban láthattunk. Már maga az, hogy belső nézetből kell kaszabolnunk, üdítő ritkaság, az ehhez társuló rendszer pedig egyenesen kuriózummá teszi ezt az egészet. A Warhorse ügyelt arra, hogy akárcsak minden más a játékukban, ez is a valóságban gyökerezzen, ami itt azt jelenti, hogy nem eszetlen gombnyomogatás a feladatunk, hanem a valós, 15. században használt technikákat bevetve kell felülkerekednünk az ellenfelünkön, elsősorban kifárasztva a másikat. A célpont testének öt területére (ezt egy kurzor jelzi, amelynek ágait a WASD gombokkal választjuk ki) vihetjük be a két-fajta csapásunk (lendítés, szúrás) egyikét, ügyes manőverezéssel és blokkolásokkal pedig a kombinációs ütéseknek is jut hely. Mindez egy lassabb tempójú, higgadtságot igénylő, de izgalmas küzdelmet eredményez, ami a csúcspontja, legjobban kidolgozott eleme és egyben fő élvezeti forrása is a Kingdom Come: Deliverance most elérhető változatának.

DE MENNYIBE FOG KERÜLNI?

Az, aki nem bír a fenekén maradni, és mindenképp ki akarja próbálni a meglehetősen nyers alfaváltozatot, már most megteheti: a játék hivatalos oldalán 49.99 dollárért zsebelhető be a legfapadosabb digitális kiadás, amely nem csak a majdan megjelenő teljes játékot tartalmazza, de az alfa hozzáférést is. A Kingdom Come világához ennél olcsóbban nem lehet csatlakozni, hiszen hiába indult Kickstarter-projektnek, ez egy minden ízében monumentális és tartalmas, epikus szerepjáték, ezért is kérik meg az árát.

HOSSZÚ MÉG AZ ÚT

Szóval, itt tartunk most, van egy félig sem kész váza egy nagyon ígéretes játéknak. A fejlesztőkre még rengeteg, kihívásokban gazdag munka vár, ugyanis méretes fába vágták a fejszéjüket, de ha meg tudják őrizni az elkötelezettségüket és lelkesedésüket az ötletük iránt -- és úgy néz ki, hogy ez így lesz, tekintve a rendszeres, pár havonta érkező rendszerfrissítéseket --, akkor egy élvezetes, a megszokottnál jóval hitelesebb szerepjátékkal fogunk gazdagodni. Lehet bizakodónak lenni, a Kingdom Come: Deliverance ugyanis már most, messze a megjelenéstől is jónak tűnk, a Warhorse pedig becsületesen végzi a dolgát, szépen sorban valóra váltva az ígéreteiket.



Assassin's Creed Syndicate

[ÍRTA BÖJTÖS]

Az Assassin's Creed-sorozat mára a Ubisoft egyik legnagyobb címévé nőtte ki magát, aminek köszönhetően nem csoda, ha évről évre egyre komolyabb hírverést teremtenek az aktuális epizód számára. Ezúttal Londonba utaztunk, hogy személyesen próbáljuk ki a Syndicate-et.

Altair 2007-ben jött, látott és győzött, köszönhetően az egészen új koncepciónak, a múlt felelevenítésének, valamint a nagyszabású sztorinak, ami érdekes momentumokkal bír, miközben bemutatja az Orgyilkosok és a Templomosok csatározását, amely igazából a teljes emberiséget nézve sem mindegy, hogy alakul. Mindenkit érdekelnek a háttérben mozgolódó erők, amik a Föld történéseit irányítják, pláne akkor, ha tetteiket történelmi szempontból, mégis fiktív (biztosan?) környezetben vehetjük át. Ugyan a debütáló epizód még sok gyermekbetegséget hordozott magában, a későbbi részek sorra fejlődtek valamiben (bár a mai napig a második az, ami a leginkább közkedvelt, leginkább kiforrott, még ha egy-két kései lehetőség nem is került bele), az évenkénti megjelenés pedig láthatóan a minőség rovására ment, amit a tavalyi Unity esetében tapasztalhattunk meg. Valahol ennek is köszönhető, hogy az eleddig inkább csak besegítő Ubisoft Quebec immáron teljes egészében felel a Syndicate-ért, ami bár október végén jelenik meg hivatalosan, a régió néhány szerencsés újságírójának társaságában (ez Európára vonatkozik, hazánkból más nem jött el az eseményre) kipróbálhattuk a londoni Wapping hidraulikus erőművének falai között.

Az erőmű belsejében

Hajnali háromkor kelni, majd a repülőtéren vegyvédelmi ruhás, gázmaszkos hatósági személyeket látni nem túl jó móka, még akkor sem, ha a világ egy másik pontjára tartunk. A kezdeti izgalmakat azonban a megpróbáltatások ellenére (igazából csak valami házi pálesz eresztett a raktérben, amit hivatalos úton, rutinellenőrzésként kell lecsekkolni a személyzetnek – még ha ez kicsit ijesztő is az egyszeri polgár számára) felváltotta a kíváncsi lelkesedés, ami a londoni Wapping felé tartva erősödött fel bennem. Egy szemvillanás erejéig láthattam a Towert, az Eye-t, a Big Bent, a jellegzetes hidakat, fekete taxikat és a téglákból felhúzott, egyedi sorházakat, a legfontosabb élmény mégis az erőmű belsejében várt rám (azért egyszer még ki kell jutni a Királyságba is, hogy tüzetesebben is megszemléljem az ikonikus helyszíneket), ahol első körben egy kevéske süteménnyel, kávéval és üdítővel várta az érkezőket a PR-személyzet. A nagy gépekkel teli előtérben egy kis előadást is végignézhettünk (egy olyan trailer társaságában, ami akkor még nem került a nagyérdemű elé – mire ezt a cikket olvassátok, már mindenki láthatta a bemutatót), majd jöhetett a fő attrakció, avagy a csarnokban elhelyezett PS4-es buildek kipróbálása a két fejezettel (harmadik és hetedik szegmens).

Üdvözlet Whitechapelből

Az előtérben látott felvezető videók már adtak egy komolyabb képet arról, mi is vár ránk a próbakör alatt. A korhű város rengeteg jellegzetes monumentumát immáron mozgásban is megtapasztalhattuk, a gyermekmunkások sorai láttán kicsit összeszorult a szívünk (a nyugati civilizációban

RAJONGÓI KUPAKTANÁCS

A Ubisoft jóvoltából bejelentésre került a Council elnevezésű közösségi és információs platform is, ami összekovácsolhatja mindazokat, akik a Syndicate jóvoltából London felszabadításán fáradoznak majd. A tagság ingyenes, ezzel együtt (a legfrissebb információk megszerzésén túl) bárki feltöltheti saját képeit és egyéb tartalmait, sőt a tanácstagok értékelhetik is egymás egyedi munkáit, így kialakítva a speciális, közösségi építéssel alakuló Tanácstermet. Ha mindez nem lenne elég, a kiemelt tagok olyan extrákat is kiélvezhetnek, mint a valós stúdiólátogatás, ami egy rajongónak szó szerint megfizethetetlen élmény.

hála az égnek ez már elképzelhetetlennek tűnik – pedig sajnos él még a hagyomány, még ha nem is a szemeink előtt), ezután jött a játék egyik fontos alaptétele, miszerint „aki Londont irányítja, az uralja a világot is". Éppen ezért a Syndicate fontos mozaikdarab a sorozat teljes története szempontjából, elvégre a sok-sok éve Templomosok irányította nagyváros megszerzése fordulópont lehet történetorientáltság megteremtésén, ami miatt a multiplayer minden téren kimarad az alkotásból. Ez persze nem is baj, pláne akkor, ha a tartalom és a színvonal kellőképpen erős, lényegi hibáktól mentes. A harmadik fejezetbe lépve Whitechapel területeivel ismerkedhetünk meg, ahol egy új barátra is lelünk Henry Green személyében – innentől ő segíti munkánkat a kerület felszabadításának apropóján. Az első

A Unity után a széria megint egy olyan korszakhoz nyúl, amit más játék még nem nagyon dolgozott fel. Bravó!

az Asszaszinok számára, ehhez pedig a testvérpáros, Evie és Jacob Frye irányítását átvéve tehetjük meg a szükséges lépéseket. A két főszereplő éppen olyan lényeges újítás a széria életében, mint a leánytestvér megjelenése, elvégre fősodrású epizódban még nem volt női karakter, ám a rajongók kérését meghallgató csapat inkább ennek összehozásán dolgozott, valamint a filmszerűség és a magaslati pontra feljutva a megszokott módon szinkronizálunk, miközben pedig hatásos, egyből emlékezetes zene szól, Henry igazi idegenvezető módjára mesél el mindent az aktuális helyzetről, a fellelhető feladatokról és aktivitásokról. A hagyományos küldetések mellett glitcheket szedhetünk össze, üzleteket látogathatunk meg, valamint illusztrációkat gyűjthetünk be az épületek falaira kitett poszterek képében.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Quebec

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2015. 11. 19.

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed: Brotherhood
2010 (UBISOFT)

Assassin's Creed: Unity
2014 (UBISOFT)

London utcáin mászkálva megelevenedik 1868 Angliája. A járda mellett kéregető gyermekek álldogálnak, iszákosok húzzák meg jó alaposan az üveget, mialatt zombiszerű, bárgyú arcú (és kicsit egyforma) járókelők sétálgatnak mindenfelé. Elnézegetném még a lovaskocsikat és az embereket, de követnem kell Henryt, a lemaradás pedig következményekkel jár, szóval nem szakadhatok el társaimtól. Útközben belefutunk Charles Dickensbe is, ami hatalmas élmény, elvégre ilyen személyiséggel ritkán találkozhat az ember – az öröm még úgyis teljes, hogy az ismerkedés nem valóságos. A palacsintába azonban nem odaillő anyag kerül, az ellenséges bandák észrevesznek minket, aminek köszönhetően menekülni kell egy fogatra pattanva, így legalább megismerhetem gyorsan a közlekedési eszköz irányítását. Tudunk boostolni, avagy gyorsíthatunk a tempón, emellett a mellettünk haladót a megszokott módon lökdöshetjük (lásd, mondjuk, a Mad Max megoldását), hogy pár ütközés után leamortizáljuk támadóinkat. Kijelölt célhelyszín esetén fehéres GPS-vonal mutatja az irányt, eltévedni tehát nincs lehetőség, emiatt eléggé kézenfekvő minden. A kontroll nem tökéletes (persze eleve más egy hintóval lavírozni, mint mondjuk egy modern autóval), ráadásul az emberek is fura megmozdulásokra képesek (pont lefékeztem egy járókelő előtt, mire a nő felsikoltva összeesett és rémületében elhalálozott), mégis az összkép egészen rendben van a tükröződő pocsolyákkal és a göröngyös útszakaszokkal.

KOCSIKÁZÁS ÉS BANDÁZÁS

Ami jópofa dolog (erre már a kioszkok felé tartva is felhívták figyelmünket): a két karakter között bármikor lehet váltani, sőt a kapott skill-pontokat egységesen szétoszthatjuk köztük, avagy ha van a társolyunkban három pont, azt Jacob és

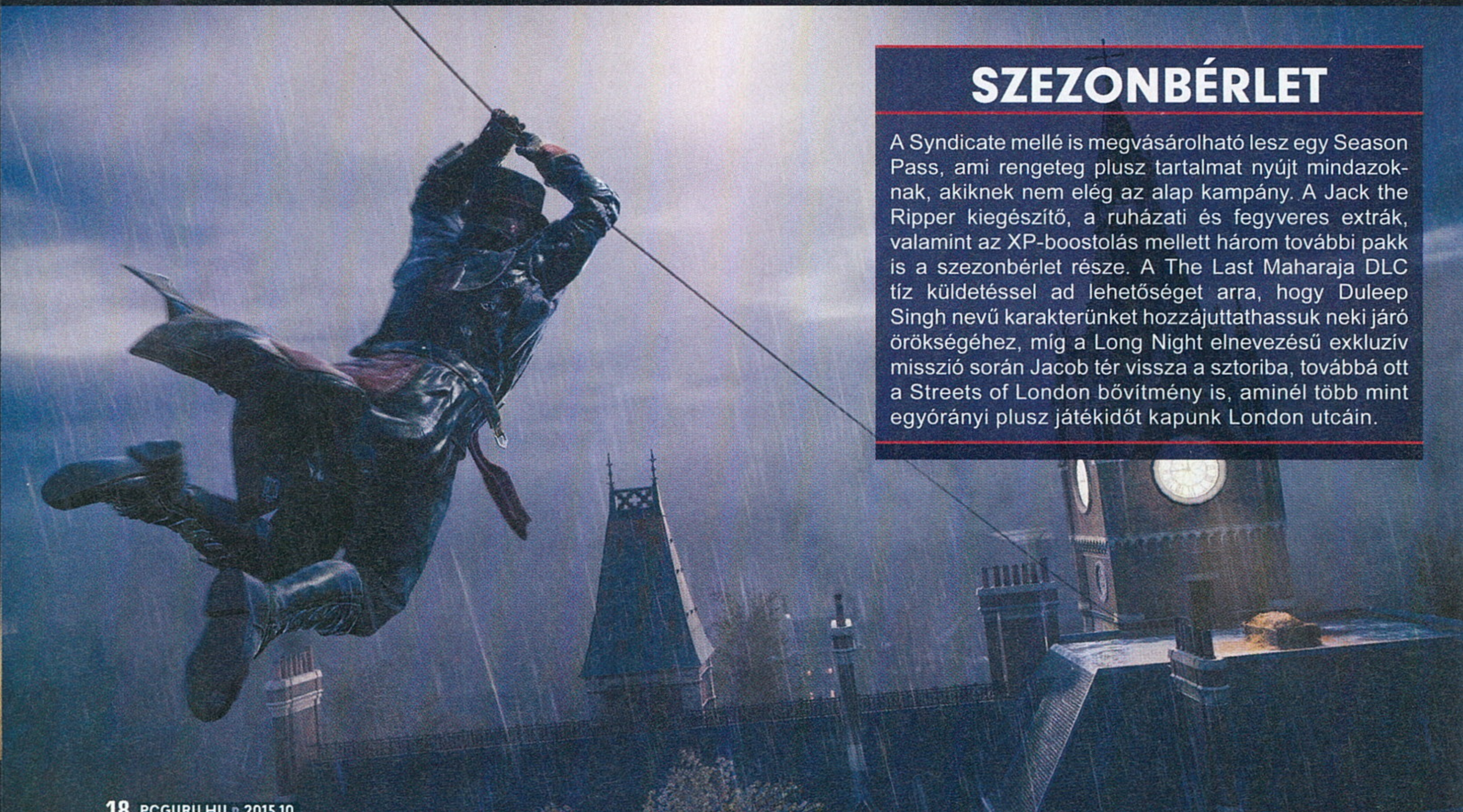
Bár akadnak új mozdulatok, alapvető változások most sem lesznek. A Syndicate is pontosan úgy működik, hogy az elmúlt pár esztendő összes AC-epizódja.

Evie képességeinek megnyitására egyaránt elhasználhatjuk. Ahogy kicsit végeztem a búvóhelyen a lánytestvér erősítgetésével, visszamentem az utcára, ahol érdekes módon három lótetem várt, majd az egyik gyorsan el is tűnt a semmiben. Bár a „Sugározz fel, Scotty!" felkiáltást nem hallottam, abban szinte biztos vagyok, hogy csak és kizárólag az Enterprise legénysége vihette el a hátast. Mindegy, kocsiba pattanva vágtattam tovább, megnézve az első Gang Strongholdot, ahol a megszokott feladat várt rám: elintézni minden opponenst a határokkal jelölt területen belül. Lopakodva, lesből gyilkoltam le a célpontokat, miután pedig végeztem, a felszabadított területről két társat is magammal vihetek a saját bandatagok közül – ők a hintóba is beülnek, hogy mindig velem legyenek, harcnál pedig kiadhatom a parancsot, hogy mely' célszemélyt támadják. Miután előző akciómmal sikeresen gyengítettem a Templomosok befolyását a kerület egyik szegletében, egy segítővel találkozva gyűjtöttem be egy nevet, ami a győzelemhez ismételten közelebb vihet. A célpontot megtalálva és elrabolva újabb részek kerülnek saját frakciónk uralma alá: noha a feladat nem volt kifejezetten nehéz, a fogoly kocsiba helyezése nem éppen zökkenőmentes, két egymáshoz közeli hintó esetében a rendszer összevissza helyez minket az áldozatunkkal, hiába célozzuk meg eltökélten a számunkra szimpatikusabbat.

„Na, akkor keressünk egy új missziót." – gondoltam magamban, sétakocsikázás közben pedig egy-egy kisebb rivalizálós összecsapásba is belebotlottam (ilyenkor a baráti erők segítségünket kérik), a következő küldetés megindítása pedig nagyon szép time-lapse-felvételekkel társult. Ekkor jött a gyerekek felszabadítása, ami visszahozta a vészjelző harangok jelenlétét, avagy ha a riadóztató eszközt nem hatástalanítjuk időben, a környéken tébláboló őrök pedig észrevesznek, egyből a nyakunkba szakad mindenki, így csökkentve esélyeinket. Persze a játék elején még nincs nagy gond, a fogva tartókat pillanatok alatt iktattam ki, kiszabadítottam a gyerekek három kisebb csoportját, ennek köszönhetően már csak egy feladat várt a kerület teljes bevétele előtt, aminek során dinamitok felrobbantásával végeztem előre megjelölt célpontommal.

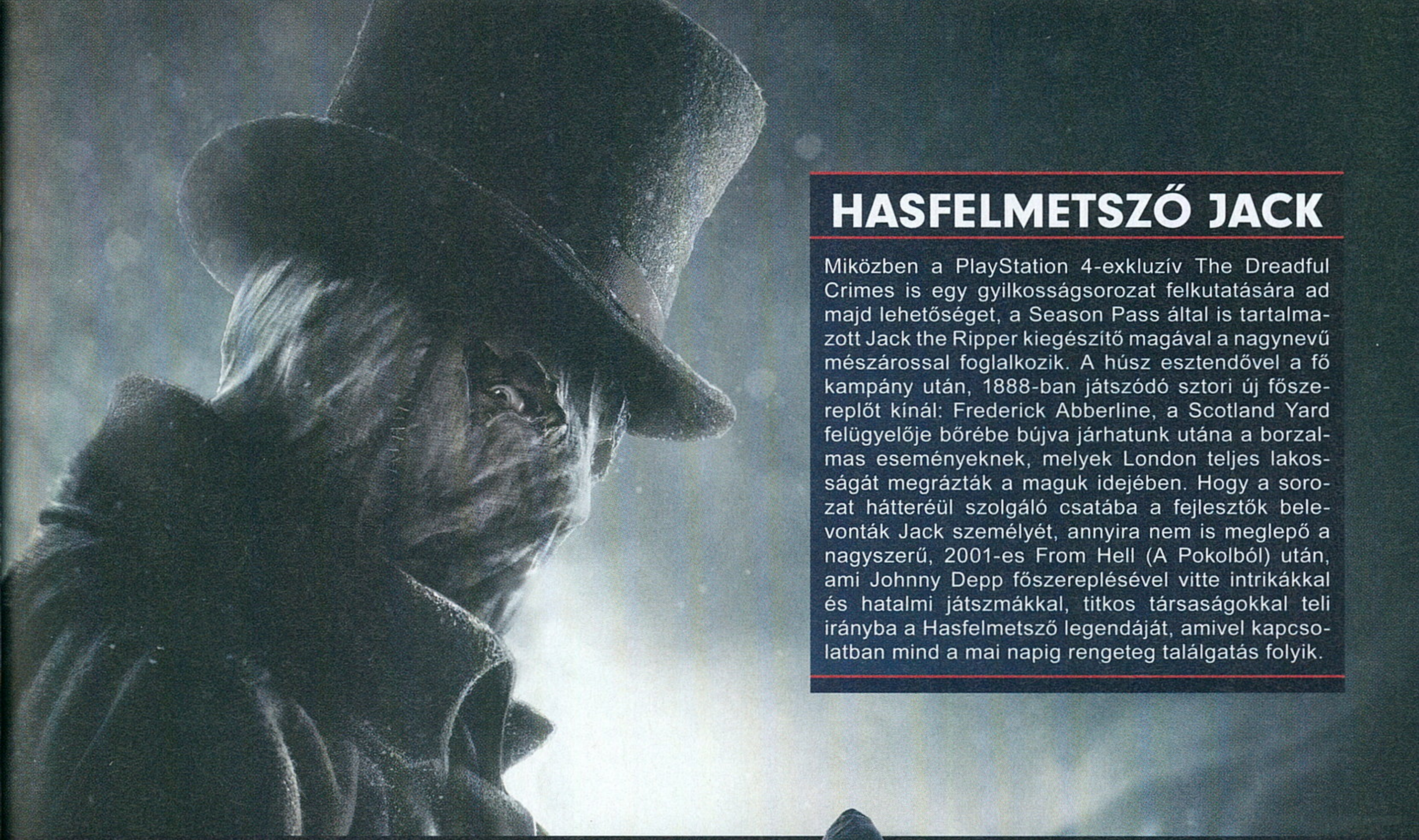
A megoldások persze ezúttal sem kötöttek, akár mészárszéket is rendezhetünk, de ha már Assassin's Creed, igyekeztem inkább csendben rendet teremteni. Ehhez a gyilkoló eszközök mellett (bár a kardokat már nem hordjuk jól látható helyen, továbbra is szúró-, vágó-, valamint távolsági fegyverek állnak rendelkezésünkre, csak éppen sétapálcába, ruházatba rejtve, jobban eldugva a kíváncsi szemek elől) a képességek is nagy segítséget nyújtanak. Alap kiegészítőinket fejleszthetjük, újakat vásárolhatunk, kraftolhatunk is, de nagyon fontos, hogy magára a karakterünkre is kellően odafigyeljünk. Több életerő, tízes kombónál az ellenfél kivégzése, Eagle Vision a falakon át és nagyobb hatósugárban, strapabíróbb és gyorsabb lovaskocsi, regenerálódás és a többi. Képességfánkat több irányba építgethetjük, attól is függően, milyen karaktert kívánunk összehozni, a mérleg a lopakodás vagy az erő irányába mozdul-e el.

A PC-s változatra ezúttal nem kell hónapokat várnunk: november 19-én érkezik a remélhetőleg kiváló átirat.



SZEZONBÉRLET

A Syndicate mellé is megvásárolható lesz egy Season Pass, ami rengeteg plusz tartalmat nyújt mindazoknak, akiknek nem elég az alap kampány. A Jack the Ripper kiegészítő, a ruházati és fegyveres extrák, valamint az XP-boostolás mellett három további pakk is a szezonbérlet része. A The Last Maharaja DLC tíz küldetéssel ad lehetőséget arra, hogy Duleep Singh nevű karakterünket hozzájuttathassuk neki járó örökségéhez, míg a Long Night elnevezésű exkluzív misszió során Jacob tér vissza a sztoriba, továbbá ott a Streets of London bővítmény is, aminél több mint egyórányi plusz játékidőt kapunk London utcáin.



HASFELMETSZŐ JACK

Miközben a PlayStation 4-exkluzív The Dreadful Crimes is egy gyilkosságsorozat felkutatására ad majd lehetőséget, a Season Pass által is tartalmazott Jack the Ripper kiegészítő magával a nagynevű mészárossal foglalkozik. A húsz esztendővel a fő kampány után, 1888-ban játszódó sztori új főszereplőt kínál: Frederick Abberline, a Scotland Yard felügyelője bőrébe bújva járhatunk utána a borzalmas eseményeknek, melyek London teljes lakosságát megrázták a maguk idejében. Hogy a sorozat hátteréül szolgáló csatába a fejlesztők belevonták Jack személyét, annyira nem is meglepő a nagyszerű, 2001-es From Hell (A Pokolból) után, ami Johnny Depp főszereplésével vitte intrikákkal és hatalmi játszmákkal, titkos társaságokkal teli irányba a Hasfelmetsző legendáját, amivel kapcsolatban mind a mai napig rengeteg találgatás folyik.

Mindenesetre egy fontos pillanat még hátravan, elvégre a kerület teljes megtisztítását követően még megjelent egy misszió, mégpedig a Gangbang, vagyis inkább a Gang Wars (úristen, az mennyire jó kétszemélyes beat 'em up volt a játéktermekben), amelynek során a helyi kiskirállyal küzdhetünk meg. Első körben a két banda csap össze egy nagyobb adok-kapok balhé alatt, amiből mi is alaposan kivesszük a részünket, majd ezt követi a vezér levadászása, amihez a harmadik fejezet végén egy mozgó vonat teteje szolgáltat lehetőséget, így még jobban feldobva az egyébként is izgalmas feladatot. Ha a célszemély megvan, onnantól már miénk a győzelem.

A BELVÁROS

A szűkös időlimit miatt (nem akartam lekésni az este visszafelé induló gépet – ami sajnos így is majdnem összejött) a hetedik fejezettel már kevesebbet tudtam foglalkozni, pedig a belváros elérésével jóval nagyobb terület vált elérhetővé, miközben lehetőségeink száma is gyarapodott. A megszokottól jóval magasabb épületekre egy rögtönzött zipline segítségével csúszhatunk át, bázisunkat pedig egy állandóan mozgásban lévő, alaposan berendezett vonat jelenti, amiről bármikor levethetjük magunkat, így megindulva egy újabb misszió irányába. A már felvázolt küldetések mellett további szabadidős tevékenységeket kapunk, avagy megnyílik, mondjuk, a ring is, ahol összemérhetjük erőnket más harcosokéval, de a fejlesztéseink is újabb opciókkal bővülnek, aminek hatására bandánkat is sokkal erősebbé és hatékonyabbá tehetjük. Kettő helyett összesen öt társat rendelhetünk magunk mellé, akik szívósabbak, jobb fegyverekkel rendelkeznek, ha pedig utunk során egyedül maradnánk, hívó szavunkra egy lovas kocsiba behuppanva vágtatnak hozzánk hithű követőink. Persze ott a lehetőség a főbb Templomosok levadászására is, akikkel sajnos nem tudtam összeismerkedni, mert elfogyott az időm, miközben a hatalmas területet próbáltam kicsit szemrevételezni – nem túlzás az állítás, hogy London sokkal nagyobb, mint bármi, amit eddig láttunk a sorozatban. A nagyváros fantasztikusan néz ki, óriási épületei pedig magasabbra törnek, mint a megszokott nagyságú házak, intézmények.

A SIKER ÚTJÁN

Bár szeptember 17-én könnyes búcsút kellett vennem a játéktól, az október 23-án esedékes megjelenésnél (ez csak a konzolos verziókra érvényes, PC-re november 19-én adják ki a programot) biztosan visszatérek Londonba, hogy felkeressem a próbakör alatt nem látott helyszíneket és felszabadítsam az élő-lélegző nagyvárost a Templomosok uralma alól. A Ubisoft Quebec által készített produkció ugyanis rendkívül élvezetesnek, látványosnak és izgalmasnak ígérkezik, avagy jót tett neki az új csapat, valamint a többjátékos opciók elhagyása, amivel együtt több időt sikerült szentelni a történetre és a megvalósításra. Az általam próbált változatában még voltak hibák (képfrissítés az átvezetőknél, egyforma arcú, droidos mozgású emberek az utcákon, popup a sétakocsikázás alatt), de a játékélmény és a tartalom már a félkész állapot során is meggyőzőnek bizonyult, amihez a harcrendszer is sokat hozzátett. Ellenfeleimmel duplán végeztem (egyiket megszúrtam, másikba beledobtam a fegyvert, majd kihúztam a fejéből), dinamikus összecsapások során vittem győzelemre a bandatagokból álló csapatomat (kicsit a Saints Row-ra emlékeztetett ez a rendszer), összességében pedig pozitív tapasztalatokkal távoztam az erőműből. Ezért és a teljes utazásért nagy hála a Ubisoftnak és a hazai forgalmazónak. Köszönjük a nagyszerű lehetőséget!

A Syndicate egyik legötletesebb újítása maga a folyamatosan mozgó vonat, ami egyben főhadiszállásunk is.

[IRTA WILSON]

Meglehetősen nehéz interjút készíteni egy olyan monumentális sorozat új epizódjáról, mint az Assassin's Creed, hiszen annyi mindenre lennénk kíváncsiak, de a Ubisoft komplex vállalati struktúrája mellett nehéz választ kapni az érzékenyebb, főleg a korábbi részekkel kapcsolatos kérdésekre. Ennek ellenére megpróbáltuk: kérdéseinkre Scott Phillips, a Syndicate rendezője válaszolt!

Ne kerülgessük a legtöbbeket érdeklő témát: még mindig van egy váz a sztori kapcsán, amihez igazodtok, vagy most már csak önálló történeteket meséltek el különböző korokban a templomosok és az asszaszinok főszereplésével? Tart még valamilyen végső cél felé a sorozat?

Igen, a sorozat tart egy irányba, és természetesen még mindig van modernkori szál, bár jelenleg nem mondhatunk róla semmit.

Az Ezio-trilógia lezárása óta a sorozatban nem nagyon volt közkedvelt főszereplő: Jacob és Evie miben tér el a korábban látott karakterektől?

Jacob és Evie is rendkívül érdekes szereplő. Már az is más, hogy ketten vannak, mint ami a korábbi játékokban szerepelt, ráadásul a tesztelés során egy meglepő dolog bukkant elő: gyakorlatilag fele-fele arányban választották őket. Ez számunkra egyértelmű jele annak, hogy mindkettejük szerethető, jól kidolgozott figura, akit kedvelnek a játékosok, és biztosak vagyunk benne, hogy így fogja majd gondolni a szélesebb közönség is.

A Syndicate-en minden eddiginél több ember dolgozik: 1000 fő és összesen 9 stúdió alkotja a stábot. Miért van szükség ennyi munkatársra? Lehetetlen lenne kevesebb emberrel elkészíteni a játékot?

Hatalmas kihívás, főleg a szervezés és a csapatok munkájának összehangolása, viszont megvan az előnye is, hiszen elképesztő mennyiségű ötletet, javaslatot kapunk a világ különböző részeiről, különböző kulturális hátterű emberektől. Nincs olyan perc, amikor a világon valahol, valaki ne dolgozna a játékon. Rájöttünk arra is, hogy ha kijelölünk egy adott területet egy stúdió számára, és ezt bizonyos fokú szabadsággal kombináljuk, fantasztikus, kreatív végeredményt kapunk.

A Unity már a kezdetekkor komoly össztűzet kapott a játszható női karakter hiánya miatt: Evie végül ennek köszönhetően került a Syndicate-be?

Evie már a kezdetek óta a Syndicate részét képezte: a Jacobbal való kapcsolata a sztori egyik központi eleme, úgyhogy nem a Unity az oka annak, hogy a játékba került.

A Syndicate létezése, helyszíne és egyik nagy újdonsága már tavaly ősszel kiszivárgott: hogyan dolgoztátok ezt fel? Befolyásolt ez bármit is a játékkal kapcsolatban?

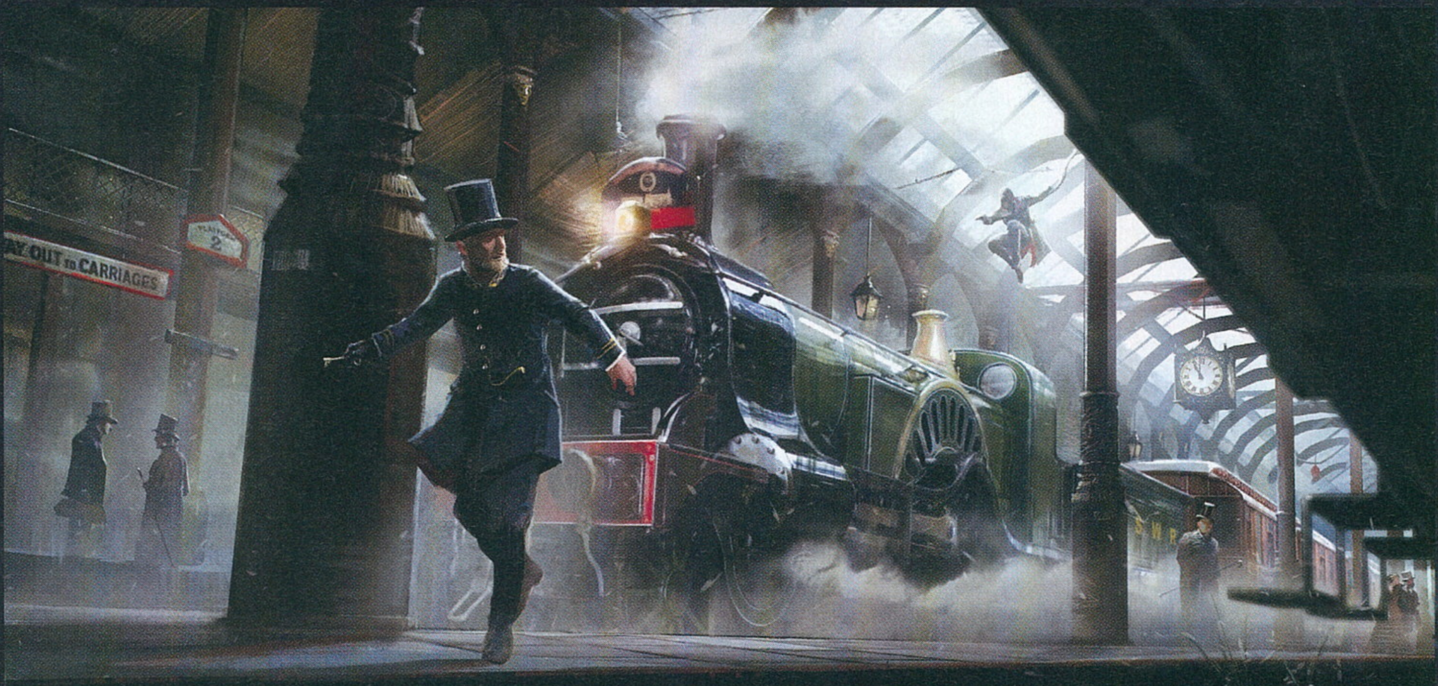
Sajnos ez elkerülhetetlen, és szinte mindig megtörténik. Nem foglalkozunk azzal, mi szivárgott ki, miként reagál erre a marketing vagy a sales osztály, szimplán csak csináljuk tovább a munkánkat, elkészítjük a játékot, amit eredetileg terveztünk.

A Syndicate visszatér a sorozat gyökereihez azzal, hogy csak egy várost szerepeltet. Miért váltottatok?

London a korszak egyik legfontosabb helyszíne volt: sok előnye van annak, ha egy város szerepel a játékban, például sokkal jobban ki tudjuk dolgozni, jobban tudjuk fókuszálni az erőforrásainkat.

A korábbi játékokhoz viszonyítva mennyi tartalmat rejt a játék?

Ha csak a város méretét nézzük, akkor egyértelműen ez az Assassin's Creed-játékok eddigi



legnagyobb helyszíne. London úgy 13%-kal nagyobb, mint a Unityben látott Párizs. A pontos tartalmat nem tudnám a számok nyelvére fordítani, ez elég absztrakt dolog, van, aki akár száz órát is képes eltölteni a játékkal, míg más ennek a tizede alatt végez. Az biztos, hogy lesz tennivaló, a sztori mellett ott a tonnányi mellékküldetés, úgyhogy egészen biztosan mindenki találhat elfoglaltságot!

A viktoriánus korszakot valamiért nagyon mostohán kezeli a játékipar: ti miért pont ezt választottátok?

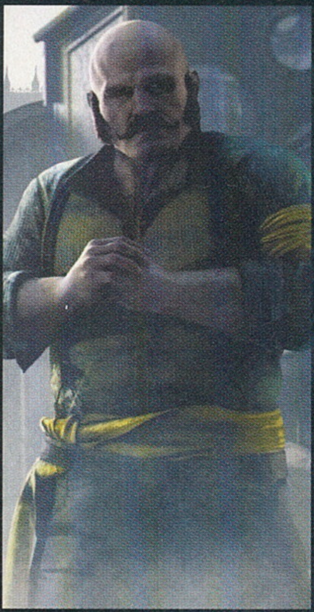
Az 1886-os év Londonja nagyon érdekes korszak volt: javában zajlott az ipari forradalom, a Brit Birodalom ekkor volt a csúcson. Ráadásul ennyire közel még sosem voltunk a modern korhoz, amely rengeteg innováció előtt nyitotta meg a kaput: például lehetővé vált a járműhasználat, ez pedig egy korábbi játékban sem szerepelt még ebben a formában. Az Asasssin's Creed-sorozat számára a történelem mindig is egy hatalmas játszótér volt, és ez az az éra, amit mindannyian a legjobban kedvelünk.

A Unityben bevezetett új parkour mechanika nem sikerült tökéletesre, az ablakokon való bemászás eléggé kínkeserves élmény volt. Várható javulás ezen a téren?

Egyértelműen sokat dolgoztunk azon, hogy javítsunk a parkour rendszeren, igyekeztünk folyékonyabbá tenni, gondoskodva arról, hogy ez persze ne fogja vissza a lendületet és a sebességet. Ebben segített London akkori felépítése is, amely révén csökkenteni tudtuk azon elemek számát, melyekkel interakcióba léphet a főszereplő. És persze ott van a Rope Launcher is, amely alapvetően írja át, miként mozgunk ebben a világban, főleg a korábbi epizódokhoz képest.

Hogyan született meg a Rope Launcher, és miben tér el, mondjuk, a Batman-játékokban látott eszköztől?

Amikor kiválasztottuk a helyszínt, láttuk, hogy minden eddiginél szélesebb utcákra és magasabb épületekre kell számítanunk, ez pedig egyértelművé tette, hogy az eddigi parkour mechanika nem feltétlenül lesz annyira hatékony és élvezetes. Ezért kitaláltuk a Rope Launchert, leteszteltük az elkészült prototípust, és maximálisan pozitív visszajelzést kaptunk. Nagyon jól simul a parkour mellé, mindkettőnek megvan a maga szerepe, nem negálja a parkourt, hanem kiegészíti azt.



Az új korszak alapvető változást hoz a sorozatba: nincsenek többé kardok, itt már ököllel és fegyverekkel vívják a közelharcokat. Hogyan változtatja ez meg a harcrendszert?

Na igen, a korszak megkövetelte, hogy hűek legyünk hozzá – Londonban volt a világ első szervezett rendőrsége, úgyhogy az emberek nem mászkálhattak már csak úgy karddal, pallossal a kezükben vagy a hátukon, ehelyett inkább a rejtett fegyvereket részesítették előnyben, mondjuk a késeket, a pisztolyokat. Reméljük, mindenki örömmel fogadja majd a változtatásokat.

Mi a helyzet a vezethető járművekkel? Mekkora szabadságra számíthatunk az irányításuk, használatuk terén?

Teljes szabadságra, ráadásul eltérő élményt nyújtanak az egyes fajták: az apróbbak fürgék, a nagyobbak lassabbak, de ha lendületbe jönnek, arrébb tudják tolni az utcán található többi járművet. A vezetés maga egyáltalán nem bonyolult, és arról is gondoskodtunk, hogy a járműhasználat belesimuljon a Syndicate legfontosabb alkotóelemeibe. Például akár a tetejükön is lehet harcolni, a belsejükben remekül el lehet rejtőzni, értelemszerűen elmenekülni is könnyű velük.

A Syndicate-ben nem lesz multiplayer, pedig a Unityben nagy hangsúlyt fektettetek a kooperatív módra. Miért döntöttetek a multiplayer elhagyása mellett?

Az Assassin's Creed központi eleme mindig is a történet volt, és igyekeztünk minden energiánkat ebbe fektetni. Ha lenne multiplayer is, erre nem lett volna lehetőség, így sem kompetitív, sem kooperatív multit nem jelentettünk be.

Fallout 4
MEGJELENÉS: 2015-11-10
FALLOUT4.COM
XBOX ONE
PS4
PC GAME
CENEGA
BETHESDA GAME STUDIOS
Bethesda
18
www.pegi.info
© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Vault Boy, and related logos are registered trademarks or trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.

TESZTEK

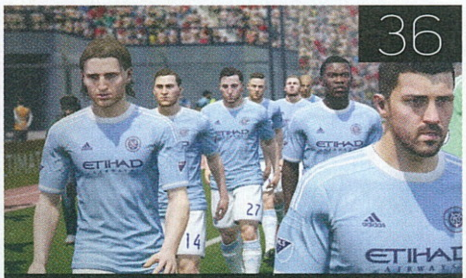
Sportjátékok tengerében rettengtünk az óceán mélyén

Ugyan a java még hátravan a következő néhány hónapban, bemelegítésként már a szeptember is elég erősnek bizonyult. Sport fronton a FIFA, a PES és az NBA aktuális epizódjaival ismerkedtünk, miközben részben ebbe a kategóriába sorolható a brutalitás irányába hajló Blood Bowl nagy visszatérése és az Xbox-exkluzív Forza Motorsport 6 is. Ezek mellett a Might and Magic Heroes VII lett a hónap nagy durranása, de a horror műfaj kedvelői sem lettek elfelejtve, elvégre mind a SOMA, mind pedig a STASIS remekül sikerült – előbbi belsőnézetben, utóbbi pedig a Sanitarium mintájára hozta ránk a frászt. A nagyobb címeken túl volt még dolgunk egy végre minőségi Destiny-kiegészítéssel, rengeteg indie alkotással, megmérkőztünk a tengeren a World of Warshipsszel, és ha az Activision is úgy akarta volna, még az új Tony Hawkba is belenéztünk volna. Ennyi izgalmas alkotás mellett egy kicsit sem unatkoztunk. Noha egy-két gyengébb produkció is becsúszott a kínálatba (Afro Samurai 2, miért tetted ezt velünk?), összességében elégedettek lehetünk.

A HÓNAP JÁTÉKA
SOMA

28. OLDAL

36



FIFA 16

42

NBA2K16

40

PES 2016

77 INDIE KEDVENC

BIG PHARMA

49 MEGLEPETÉS

WAY OF THE SAMURAI IV

27 CSALÓDÁS

ARMIKROG

Might & Magic Heroes VII

[ÍRTA **TIKA**] A mágikus kincsek utáni kajtatás, és a szörnyvadászat a 20. jubileumát ünnepli, ennek tiszteletére a Might & Magic Heroes hetedszerre is kiküldi a hőseit Ashan legsötétebb bugyraiba. A mostani tehát egy évfordulós tiszteletkör, avagy ahogy a Limbic emlegeti egy Best of válogatás...

A Heroesnek nimbusza van - nyugi, nem ragályos, ez csupán egy jelenség, amikor meglett férfiak is párás szemekkel idézik fel a harmadik részt, avagy a negyediket. A 3DO bedőlése után ez a káprázat azonban lassan megfakult, és ebben nem feltétlenül (csak) a stafétát átvevő Ubisoft a ludas. Változott a fogyasztói igény, maga a műfaj sem annyira népszerű, és a piac ezen szegmensén egyre több minőségi produkció tűnt fel. Ki gondolta volna például, hogy a nagy visszatérő, a King's Bounty mellékszálai ekkorát tarolnak? Anyagilag sem kéjmámor a történet, a Heroes 6 teszem azt jól fogyott, viszont a költségek is az egekben voltak, és valahol a nullszaldó tájékán zárt. A hetedik részhez talán épp az előzőek miatt, kifejezetten óvatosan közelített a Ubisoft, és a költségvetésben igyekeztek megspórolni minden centet.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Limbic Entertainment

MŰFAJ
sRPG

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Might and Magic Heroes VI
2011 (UBISOFT)

Age of Wonders III
2014 (TRIUMPH)

Mint azt bizonyára tudjátok, az Árnyéktanács, azaz a hivatalos weboldalon beregisztráló közösség is beleszólhatott a fejlesztés menetébe, például szavazáson dőlt el, hogy a Haven, Stronghold, Academy és Necropolis fajok mellé melyik másik kettő kerüljön. Nos, a Sylvian és Dungeon kettős nyert a Fortress és az Inferno ellenében. Oké, de miért nem lehetett 8 frakció, hát barátaim, azért nem, mert a büdzsé, valamint a fejlesztésre szánt idő nagy részét az art és design részleg viszi el, és itt lehetett nagyot spórolni. Egyébként rengeteg elemet tudtak újrahasznosítani a korábbi epizódokból, ami a költséghatékonyság mellett a Best of filozófia alapja is volt. Legalábbis ez lehet a magyarázat néhány igencsak fapados megoldásra. No de ne szaladjunk előre, nézzük meg először a sztorit. A hetedik rész történései (853YSD), úgy 100 évvel az 5. rész eseményei előtt, és cirka 300 évvel a Heroes 6 (A Hetedik Sárkány 564. éve) után játszódnak, persze a 6-7-5 sorrenddel még messze vagyunk attól, hogy a dolog logikáját megértsük. A jelzett évszám ugyanis csak a kiindulópont, ekkorra már Maeve (szimpla hősként feltűnt már az 5.-ben) császárnővel végzett Yezebeth démoni serege, és a birodalom lassú széthullását úgy tűnik, nem lehet megállítani. Ivan herceg pedig, aki közel s távol az egyetlen normális számba vehető jelölt a trónra, épp azt fontolgatja, hogy hagyja a rákba az egész háborúsdit, és visszavonul a birtokaira malmozni. A Griff dinasztia fényes páncélzatú lovagját a Tanács próbálja meggyőzni, akképp, hogy minden tag (azaz frakció) elmesél egy hősi történetet a múltjából, amelyek aztán hadjáratok képében elevenednek meg.

GYENGE KEZDÉS?

A Tanácsterem gyönyörű koncepció, okosan összefogja az időben és térben elkalandozó szálakat, miközben a mesélő, kommentáló narratíva végig ott marad a háttérben. A tanács megjelenítése viszont borzalmas, tátott szájú viaszszobrokon sasszéz ide-oda a kamera, és a franc sem érti, hogy miért kellett a normálisan megrajzolt karakterekből épp az animációt kispórolni. Ez itt akkora pofon, hogy a következőt már meg sem érzed. A terepről van szó, ugyanis ha hiszitek, ha nem, a hatodik epizód sokkal részletesebbnek, hangulatosabbnak, sőt szebbnek tűnik, pedig az sem tegnap jelent meg. Az új részben az objektumok kisebbek (a kameraállás is magasabban van), a környezet megkockáztatom kopárabb, és ha éppen valami nagy szintlépésre voltál felkészülve, akkor most rendesen pofára estél, mint én is. Az Unreal 3 motor egyébként egy kompromisszum eredménye, az egyik oldalon a kisebb poligonszámú modellekkel, a másikon pedig a szerkesztőréssel, ahol szénné lehet moddolni mindent. Faék egyszerűséggel kreálhatsz új fajokat, hősöket, pályákat, tehát elvileg, ami a réven elveszett, visszajött a vámon, legalábbis én ezzel nyugtatom magam. Amúgy minden faj

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SZERELD MAGAD

A szerkesztő és a játék is hajlamos lefagyni, ha nincs elegendő virtuális memória a háttérben, igen, még 8GB fizikai memória mellett is, úgyhogy minimum ugyanennyit tárazzunk be a merevlemezen (Számítógép - Tulajdonságok - Speciális rendszerbeállítások - Speciális fül - Teljesítmény - Beállítások - Speciális). A Uplay kliensben a mentések szinkronizálását is ki lehet lőni, mert az is rendszeresen beáll.

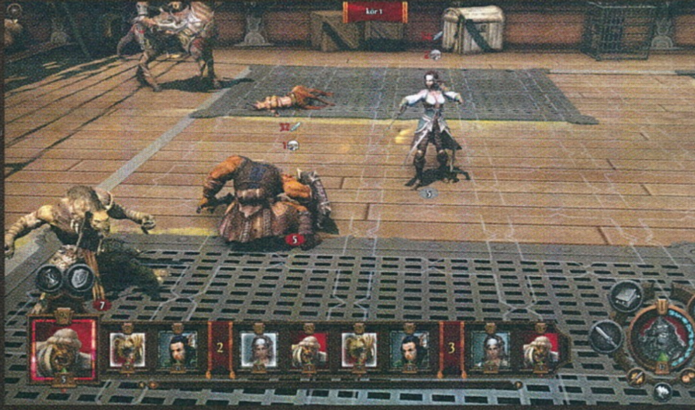
ELSŐ LÉPÉSEK

A gyorsabb haladás érdekében a játék beállításainál a Gép, a Harc és a Kaland sebességét nem árt minimum 200%-ra felhúzni, aztán ha megszoktad, mehet feljebb is. Ami pedig az oktatómód hiányát illeti, az Extrák részben a Hősipédiát mindenképp tanulmányozzátok (ez egy kifejezetten jó kis összeállítás lényekről, hősökről), és Murazel kampányával kezdjetek - itt a narráció néhány alapműveletre is kitér.

BONYOLULT DOLGOK

A kormányzó kinevezése úgy történik, hogy a városban lévő hőst „drag and drop" módszerrel beledobod a városnézet bal felső sarkában lévő címeres körbe (utólag egyértelmű, de 10 percig én is csak kerestem). Az obeliszkekkel felfedhető kincses-térképnél pedig az X helyén nem ásni kell, hanem varázsolni (Kincs felfedése). Az „erőtereket" pecsétek nyitják, adott színű emelvények, amit látogatni kell.

Az átvezető videók alatt a karakterek viaszfiguraként állnak, mintha csak egy diavetítést néznénk, narrációval kísérve.



saját zenei témát is kapott, és visszatértek az eredeti szerzők - Paul Romero és Rob King, no meg a nagyzenekari, szimfonikus betétek. Karin Mushegain (egy mezzoszopránénekesnő) hangja valami káprázatosan szól, de ez a típusú zene pont olyan, hogy egy bizonyos ideig élvezhető, és utána hihetetlenül irritáló tud lenni...

BEST OF HEROES 3-5

A játékban nincs oktatómód, és a kézikönyv kétoldalnyi terjedelméből sem lehet sok okosat leszűrni, úgyhogy a komolyabb összefüggéseket mindenkinek egyedül kell kibogozni, mondjuk a magyar nyelvű lokalizációért ilyenkor nagyon hálás tudok lenni. Persze a kalandozós, kincsgyűjtős játékmenet kevés igazán nagy meglepetést tartogat. A kezelőfelület és az ismerős visszatért a hagyományosabb vonalhoz. Kivéve egyetlen ponton, s ez a harcmező. A csatatereken ugyanis végleges győzelmet aratott a négyzetrácsos elrendezés, a fejlesztők szerint a hexa kevésbé jött be a kontrolcsoportoknál, és a nagy méretű, több mezőt elfoglaló lényeket így jóval könnyebb kezelni. Biztos igazuk van, na meg az is erős érv volt a kockás rendszer mellett, hogy újfajta sebzésmodellt vezettek be, ahol az oldal- és hátbatámadásokért meghatározott bónusz jár, már pedig ezt kevesebb nyűg lekódolni négyoldalú síkidomoknál... A csaták lebonyolítása amúgy a 6. részre hajaz, változatos, szép pályákkal - igaz a vártnál kevesebb terepakadállyal, viszont jobban látható, és érzékelhető fedezékrendszerrel. Az extra ráközelítéseknél azért látszik,

A harmadik epizód óta nem találja a saját hangját a sorozat, és sajnos ez a legújabb részről is elmondható.

hősök is azt erősítik, hogy a 60 órányi portyán azokat az elemeket ollózták össze, amelyek a múltban jól szerepeltek. Ezért van újra 7 nyersanyag a 4 helyett, és a 2D-s városnézet is kapásból megcsillan, ha bevágtatunk a felvonóhídon - ezt a korábbi epizódban külön kellett kisírni, igaz rögtön felmerül a kérdés, hogy miért nem 3D-s? Hát, mert sokba került volna... Visszatértek a negyedik részből a karavánok, azaz a heti lénytermést nem lehet csak úgy, hipp-hopp besorozni egyben bárhol, hanem el kell juttatni a kiszemelt erődökig. A városok közötti gyorsutazásnak is vége, a town portál - a külön épület, és a megtanult varázslat együttese csak a legközelebbi várig utaztatja a delikvenst. Mint látható, a korábbi, alkalmi játékosokat segítő egyszerűsítéseket érinti a legtöbb változás, amely anno megpróbálta a menedzsment részt visszaszorítani a might és magic filozófia javára, ám úgy tűnik a Ubisoft most hogy a Limbic is tud alkotni - nagytotálban minden egység pazarul néz ki. Az említett hátba és oldalba támadási bónusz, előbbi 50%, utóbbi 25%-os növekménnyel pedig épp csak megkavarta az állóvizet, de mivel a Csatakiáltás képzettségekkel ez még tovább fokozható, a gyengébb fajoknak, mint pl. Dungeon ez kifejezetten jól jön. A Hadi egységek (Warfare cuccok) is visszatértek, gyógyítók, ballisztrák, katapultok sorakoztathatók fel a sereg mögé, ami szintén egy kis extra ízt ad a történetnek.

Azokból a régi jó dolgokból...
Amint belépünk a játék világába csupa régi ismerős elem köszön vissza, a Vakszűztől az elhagyott tábortüzeken át a kincses ládákig. A hőseink szokás szerint a napi (egy kör=egy nap) mozgáspontokból begaloppozzák a térképet,

INSTANT HALÁL

A Gyors csata opció a jelentéktelen kaliberű ellenfeleket szinte veszteség nélkül le tudja rendezni, ugyanakkor a könnyű szintet már érdemes saját hatáskörbe venni, mert néhány jó varázslattal itt sok saját egységet spórolhatunk meg. Szokás szerint a komolyabb fenyegetéseket ki kell hagyni, gyűjteni a sereget, fejlődni, építkezni, és majd idővel visszatérni. A hőssel rendelkező seregek ellen egyébként nincs Gyors Csata...

TÁMASSZ FEL

Minden faj rendelkezik egy egyedi képzettséggel, mondjuk az Academy a Metamágiával, ami a varázslatokat erősíti a sebzéseken keresztül, ugyanígy az élőhalottaknál a Nekromanciát is kötelező kigyúrni. Utóbbi esetben a csaták után az elesettek néhány százaléka csontvázhopliták és sikoltószellemek képében tér vissza, szóval gyenge, nagy létszámú seregeket támadva, könnyen toborozhatunk a váron kívül.

ITT NEM MÉSZ ÁT!

A varázslatoknál speciel a Tűz osztály volt a kedvencem, ebből is két dolgot kombináltam, az egyik a Tűzfal - haladó szinten már meg is állítja az áthaladó lényeket, a másik pedig a Belső tűz, ami az alaplényeknek is príma támadóerőt biztosít. A lények többsége azonban immunis valamelyik ágra, így egy olyat is válasszunk, ami céhes specializáció (városnézet, varázslatok), mert ezekből minden szinten kapunk min. 1 új varázslatot.

JÖN A KARAVÁN

Az elfoglalt várakat nem lehet átalakítani, és elég sok üres erőd van a térképen, tehát használjuk ugrópontoknak ezeket. A karavánrendszer (városnézet, lények toborzása, bal panel) lehetővé teszi, hogy az odalátogató hős erősítést kérjen bárhonnan, pl. a központi várunkból. A karaván érkezését nem kell megvárni. A várportál építése után az Azonnali visszahívás varázslattal egyébként bármikor hazateleportálhatunk.

AXEOTH KRÓNIKÁI

A Ubisoft a jubileum tiszteletére két komolyabb kiegészítőt is tervez, amelyeket majd ingyenesen, patchek formájában csapnak az alapjátékhoz. Mindegyik egy komplett hadjáratot jelent, egyenesen Terry B. Ray, a H4 írójának a tollából. A Lost Tales első fele, azaz a Unity névre keresztelt csomag már az év végén itt lehet. Ebben egyébként az Academy frakció két hőse, Genevieve Seymor és Pherlon kalandozásait követhetjük nyomon Axeoth Broken Isles névre hallgató térségében. A mágia mélyebb megismerését célzó expedíció után szinte rögtön, 2016 elején érkezik az Every Dog Has His Day, azaz a második bónusz-hadjárat. A Stronghold frakciót, pontosabban annak barbár hősét, Dogwoggle-t középpontba állító matéria háromküldetésnyi tömény zúzást ígér. A két hadjárat 68 hőssel gazdagítja majd az alapjátékot, és ezek többségét a Heroes III-IV-ből emelik át, tehát a portrék és a stílusjegyek George Almond, az eredeti tervező keze nyomát viselik.

felmarkolnak egy-két kristályt, aztán szétcsapnak a bányákat és kincseket őrző semleges lények között, sőt újabban már hidakat rombolhatnak le, avagy építhetnek újjá - ez mondjuk, csak bizonyos pontokon működik. Az alap, elit és bajnok kategóriába sorolt lények között számos újat találunk, bár nem teljesen értem, hogy a Dungeon legjobb lényeit - bábmester, skorpiókor, miért kellett lecserélni, és a griffek (Haven), unikornisok (Sylvian) távolmaradását sem. Van persze helyettük medúza, napszarvas, káplán etc., szóval idővel talán majd ezeket is megszeretem. Az építkezés részt szintén átvariálták, hál' isten ez már jobban sült el. A város tutujgatása nagyjából a 4. rész alapfilozófiáját követi, tehát egy fa elrendezésre van felfűzve az összes épület, és néhány elágazásnál csak egy irányba mehetünk, például az elfek választhatnak a Várárok és az Álom Erdő között (utóbbi lassítja az ellenség mozgását), de a bajnok lényeknél a Treant és a Zöld sárkány esetében is hasonló döntésekre kényszerülnek, ugyanígy Követség - Tolvajcéh sem lehet egyszerre ugyanazon a településen. A várbirtok rendszert egyébként megtartotta a Limbic - nagyon helyesen, így minden környékbeli kiképzőhely, bánya egy közös konglomerátumhoz tartozik, amit a külső ellenség külön-külön elfoglalni nem, csak fosztogatni tud. A birtokok (várak) élére kormányzót nevezhetünk ki, és a hősfejlesztéseknél egy komplett ág, a Gazdaság gondoskodik arról, hogy ez ne egy üres titulus legyen.

A KÖRBEN NEM AZ ANGYALOK ÜLNEK...

Hőseink, és itt akár Farkas Tomas regéjét nézem, ahogy tejfölösszájú fiúból Hammer Fall hőse lett, avagy Zenda és Ludmilla krónikáját, amelyben a nekrók újra felemelkedtek, nos, általában alulról kezdik a szörnycséplést, és aztán folyamatos fejlődnek. A képzettségek kibontásához persze megint egy új rendszert kell bemagolni - először is adva van egy korong, ahol 6 körcikkely a fő- és 4 a mellékágaké. Az ágakon kívülről a kör középpontja felé haladva a kezdő, tapasztalt és mester kategóriákban lehet egyre újabb képességeket feloldani. A példa kedvéért nézzük a Kézitusa képzettséget, a kezdő körcikk feloldása +2 Erőt ad, a következő szintlépéskor kapott egy pontból megvehetjük a három alapképesség közül az Őrjöngést, és már mehetünk is a középfokra plusz egy pontért, ahol az Óriásölő és az Íjászat van, és így tovább. A mágia-osztályok (föld, tűz, víz, sötét, levegő, fény, ős) szintén ott vannak a tárcsán, és hogy mitől függ, hogy melyik képzettség/mágia kerül be a 12-es készletbe, nos, ez a magic (varázsló) és might (erő) beállítottság, és a fajokon belüli besorolás függvénye (a hősök ugyanis 3-3 osztályba tartozhatnak). Persze a varázslatokhoz nem itt jutsz hozzá, arra ott az építkezés - a régi mágus céh, tudjátok négy emelet, és a hősnek el kell látogatni oda, plusz véletlenszerűen dobja minden céhes szint a csiribút.

FAGYHALÁL ÉS RAPSZÓDIA

A szeretem, nem szeretem dolgok közé súlyos bugok is kerültek, a többjátékos módban például vagy csatlakozni nem tudtam, vagy néhány kör után a szinkronizálás bemondja az unalmast. Jó párszor fagyással léptem ki a történetből, ami az első tapasz után mérséklődött, de a körváltás így is lassú, no meg szegény AI is megkergül néha, és teapartit tart a hőseinek (mind egy kupacban). A híres szerkesztő sem indul döccenésmentesen. Nyilván voltak szép dolgok is, az Academy Ezeregy éjszaka meséit idéző hangulatát például imádtam, és egyébként is bejön a történetmesélős alap, csak ugye a Tanácsért felelős fickókat valaki világosítsa fel, hogy ez nem a panoptikum. A hősök fejlődése amúgy az egyetlen komoly újítás, a többi mind a láttuk/megvolt kategória, ami pedig a Best of mixet illeti, magyarul - a karavánok, kormányzó, 7 nyersanyag etc. így összegyúrva, hát nem szólt olyan nagyot.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 660 CPU, 4GB RAM, GeF GTX460 vagy ATI HD5850 VGA, 12GB HDD

Talán a felfokozott várakozás miatt, de a csalódás most még nagyobb. A technikai gondok nem kétlem, hogy elmúlnak, de a hatodik rész után ez még így is mélyütés, sem hangulatban, sem látványban nem közelít az elvárásokhoz.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Ez mégis csak a Heroes, és néhány régi játékelemet jó volt újra látni.

KONTRA

A látvány azért gebasz, mert korábban szebb volt, a multi netes része játszhatatlan, sok a bug, na meg a kezdők biztos anyáznak az oktatómód hiányán.

68%

A kezelőfelület maradt a németes stílusnál: nem túlbonyolított, viszont teli van pakolva információval.

Armikrog.

[ÍRTA **WILSON**] **Ezernyi halasztás, és közel két évtizednyi várakozás után megérkezett minden idők egyik legjobb kalandjátékának folytatása... de a végeredményt látva lehet, hogy kellett volna még neki egy kis idő a keltetőben.**

A mai sorozat- és franchise orientált világban szinte ritkaságszámba megy, ha valaki olyan játékot készít, amit egyáltalán nem áll szándékában folytatni. Vagy azért, mert egy kerek, egész történetet alkot, vagy mert nincs rá lehetősége, esetleg szimplán csak azért, mert vannak olyan dolgok, amiket egész egyszerűen felesleges folytatni. Hogy az 1996-os The Neverhood pontosan melyik kategóriába esik, azt nehéz eldönteni: ha az üzleti oldalt nézzük, a Neverhood egyértelműen bukás volt, alig több mint 40 ezer példány fogyott belőle, még sincs több 2-3 olyan kalandjátéknál, amely a kilencvenes évek második felében jelent meg, és akkora kultusz övezi, mint az ekkor még csak az első babalépéseit tevő DreamWorks Interactive első nagyszabású darabját. A teljes igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a Neverhood valójában folytatódott, méghozzá egy évvel később PlayStation-exkluzívként, ráadásul platformerként, de a Skullmonkeysból lélektani folytatását. Ez jelen esetben mondjuk többet jelent, mint szokott: például tök ugyanaz a világ, ugyanaz a műfaj, és természetesen maradt a stílus is, vagyis ezt is gyurmából rakták össze, majd aprólékosan végigfotózták, és ebből készítettek interaktív point and click kalandjátékot, bár annak definíciójához még senki sem ragaszkodott ennyire görcsösen, ugyanis... ugyanis már ezzel is vannak problémák. Kezdésnek az, hogy az Armikrog a Windows alap kurzorját használja, ezért soha, sehol sem jelzi, ha valamivel interakcióba lehet lépni, így folyamatosan klikkelgetni kell mindenre, remélve, hogy történik valami. A második probléma: ha ez például tárgyfelvételt jelent, azt sem jelzi semmi, lévén nincs inventory.

Nagy baj ez? Túlélhető, az Armikrog ugyanis egyáltalán nem bonyolult mechanikai szempontból, nem kell kilométereken át cipelni dolgokat, inkább szobáról szobára kell haladni, és megoldani az ott

A gyurmavilág ugyan valamennyire stimmel, minden más azonban hatalmas csalódás: rövid, sótlan ráadásul bugos is.

sosem vált kihagyhatatlan klasszikus. Ezért is furcsa, hogy 19 év elteltével valakinek eszébe jutott az eredeti műfajon belül maradva Neverhood örököst gyártani - azon játékosok egy része, akik akkor mellette voksoltak, nagy eséllyel már más hobbiba ölik a pénzüket, az azóta felnőtt generációnak pedig nem biztos, hogy mond bármit is a Neverhood neve.

GYURMAKALANDOK

Erre a feltevésre persze rácáfolt az Armikrog Kickstarter kampánya: 900 ezer dollárt kért az Earthworm Jim tagokat is a sorai között tudó fejlesztőcsapat, és végül 974 ezret szedtek össze azért, hogy megalkossák a Neverhood található logikai feladványokat. Ez már a Neverhoodban is így volt, csakhogy ott az egésznek volt kerete: volt rendes történet, volt végcél, volt motiváció, az Armikrog viszont olyan, mintha egymással nem kommunikáló kisebb teamek rakták volna össze, szobáról szobára, anélkül, hogy egy koherens világot akartak volna építeni. Nem nagyon van kapcsolat az egyes helyszínek között, és ami dühítőbb az az, hogy bár vannak érdekes, ötletes feladványok, a legtöbb igazából 2-3 sablon folyamatos ismételgetéséből áll. Ebből a legidegesítőbb mindenképp a játék felénél felvett kisbaba megnyugtatása, a világ egyik legirritálóbb feladványával tolmácsolva, ahol gyereksírás közepette kell összerakni egy altatódalt.

A helyszínek csak kis százaléka nevezhető látványosnak, leginkább tök üres, teljesen sivár szobákban kolbászolunk.

ADATOK

KIADÓ
Versus Evil

FEJLESZTŐ
Pencil Test Studios

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Pentium 4 CPU, 2 GB RAM, DirectX 9.0 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Armikrog mechanikai szempontból tényleg egy Neverhood folytatás, csak épp annak minden bája és ötlete nélkül, temérdek buggal megfejelve.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
A gyurmavilág még mindig fantasztikus.

KONTRA
Rengeteg bug, minimális tartalom, önismétlő és időhúzó feladványok.

50%

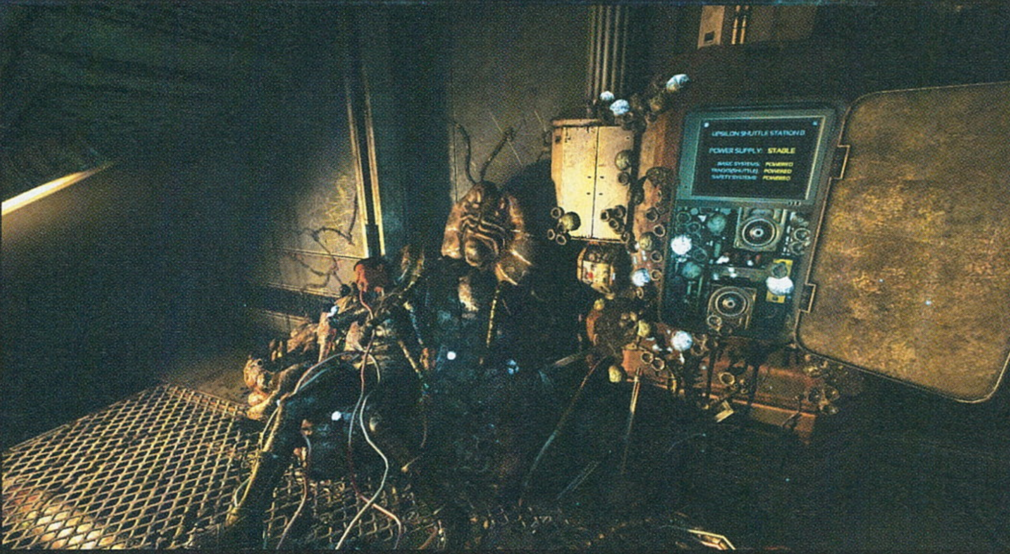
TELIK AZ IDŐ

Ez pedig nem az egyetlen időhúzásos rész, a történet befejezéséhez újra végig kell járni az összes helyszínt, de van olyan feladvány is, amely két különböző képernyőn zajlik, hogy a lehető legtöbb időt kelljen eltölteni egy amúgy banálisan egyszerű akadállyal. Persze egyértelmű, miért kellett ez - mert az Armikrog botrányosan sovány, nagyobb elakadás nélkül, némi neverhoodos tapasztalattal a zsebben 3 óránál többet nem nagyon lehet belőle kisajtolni, és ez idő alatt olyan kevés említésre méltó dolog történik, hogy ez inkább tűnik egy nagyobb játék első fejezetének, mint egy komplett kalandnak. Hiányzik belőle a szikra, a hangulat, a kiszámíthatatlanság, és persze az a fantasztikus zene, - vagyis minden, amitől a Neverhood annyira zseniális volt.

SOMA

[ÍRTA CHOCHO] **Az emberiség végnapjait sokan pátoszi ütközetként, vagy a deus ex machina megvalósulásaként képzelik el, holott sokkal valószínűbb, hogy dicstelen pillanatok lesznek, melyeket rossz helyen, rossz időben lévők élnek át. Már amennyiben élnek. És egyáltalán emberek.**

Évek óta húzódó vita, hogy a videojáték, mint médium, válhat-e művészetté. Egyesek úgy vélik, hogy mivel egy elsősorban szórakoztatás céljából létrehozott szoftverről van szó, a játék igazából csak a mókáról, a felhasználói igények kiszolgálásáról szólhat – na, nekik kell mindenképpen megmutatni a SOMA című programot, melyet a fejlesztő Frictional Games „egzisztenciális horror"-ként határoz meg. A csapat neve nem véletlenül cseng ismerősen, hisz a PC Guru DVD-mellékletét is megjárt Amnesia: The Dark Descentet szintén ők jegyezték. A játékot, melytől máig borsódzik az összes gamer háta, s melyet azóta is próbál lekoppintani az indie szcéna, inkább kevesebb, semmint több sikerrel.



NEM A MAMAGÉSA

Az Amnesia igazi agyterror volt, így sokan a csapat új játékától is azt várták, hogy félóránként pelenkát kell majd cserélni miatta. Nos, való igaz, hogy a SOMA is horror, mi több, játékmenete is sokat örökölt a legendás felmenőtől. Annyira azonban nem lett ijesztő, helyette inkább a játékos érzelmeire próbál hatni, megkérdőjelezve mindazt, amit az emberi létről tudni vél a publikum.

Mert hisz mit jelent embernek lenni? Mi az ember? Egy biológiai gép? Test és lélek összhangja? Na és az élet, az micsoda? Fontos filozófiai kérdések ezek, melyekre nem adható pontos válasz, s amiket csak a legjobb irodalom tud hitelesen boncolgatni. A SOMA olyan legendás írók munkásságát juttatja eszünkbe, mint Isaac Asimov vagy Philip K. Dick, miközben interaktív formában mesél el egy sötét, borús történetet a világvégéről.

Hogy a játék pontosan miről szól, azt nem árulom el, ugyanis a forgatókönyv a SOMA legfontosabb része. Legyen elég annyi, hogy főszereplőnk, az ezúttal kifejezetten beszédes Simon, egy óceán alatti kutatóbázison tér magához. Fogalma sincs, hogy került oda és mi történik körülötte, az állomás azonban teljesen elhagyatottnak tűnik, és nagyon rossz állapotban van. A folyamatos áramkimaradásokat az üres folyosókon lófráló szörnyetegek teszik még félelmetesebbé, Simonnak pedig nincs más célja, mint kiutat találni onnét, ahonnan valójában nincs is.

ADATOK

KIADÓ
Frictional Games

FEJLESZTŐ
Frictional Games

MŰFAJ
horror

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

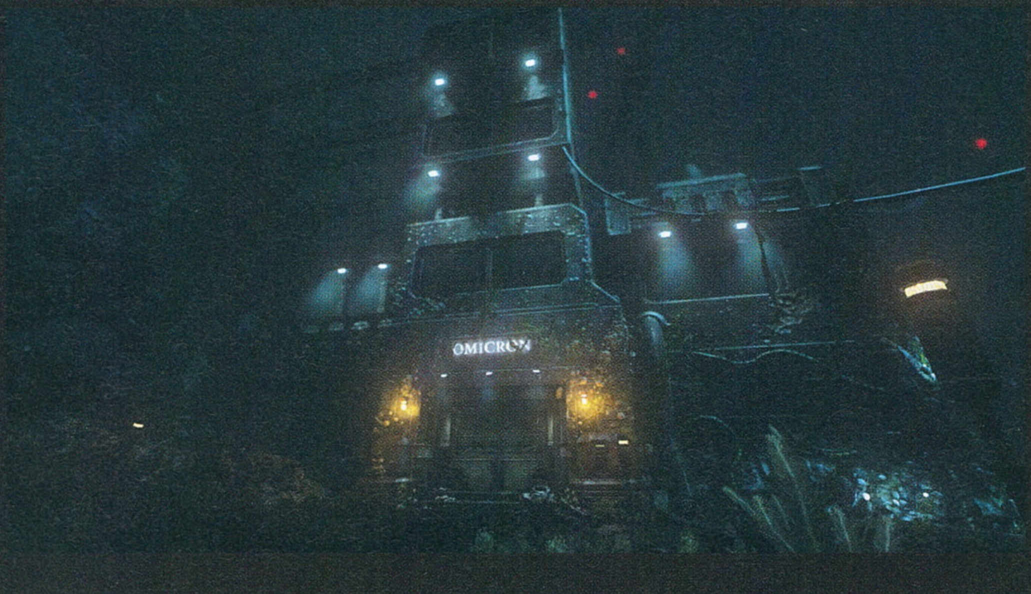
System Shock 2
1999 (ELECTRONIC ARTS)

Amnesia: A Machine for Pigs
2013 (FRICTIONAL)

A Frictional Games valamiért nem tud hibázni: szinte minden horrorjátékuk közel tökéletes!

MINDENKI EGYEDÜL VAN

A játék hamar elengedi a kezünket és hagyja, hogy szép lassan magunktól fedezzük fel a PATHOS-II nevű állomás rejtélyeit. Első ránézésre a SOMA kiköpött Amnesia, hisz most is egy belső nézetet használó lopakodással egybeolvasztott kalandjátékot kapunk. Simon nem profi katona, képtelen felvenni a harcot a körülötte lévő teremtményekkel, az egyetlen megoldást tehát a rejtőzködés és a menekülés jelenti. A lények nem látnak, de kiváló hallással bírnak, ha tehát a közelébe kerülnek, hősünk jobban teszi, ha egy sarokban gubbasztva várja a békét.



Amikor elmúlik a veszély, jönnek a logikai feladványok: minijátékok, tárgygyűjtögetés, nyomkövetés, gépek beüzemelése, ajtók kinyitása. Egyik feladat sem túl bonyolult, a pályák felépítése pedig jórészt lineáris, így mindig egyértelmű, merre kell menni és mit kell csinálni. A lények sem olyan szívósak, könnyen le lehet rázni őket, sőt, ha elkapnak és megsebeznek, akkor sincs veszve semmi, az állomást ugyanis benőtte egy digitális életforma, melynek spórái képesek felgyógyítani a megsebzett főhőst. Tehát amíg a fejlesztők korábbi munkáiban csak egy esélyünk volt, addig a SOMA-ban az is megtörténhet, hogy

A helyszín egyszerre idézi fel a BioShock misztikus vízalatti világát, és a System Shock futurizmusát.

egy szörny két-három alkalommal csap le ránk, mire tényleg fűbe harapunk. Mindez azt jelenti, hogy a kihívás mértéke nem túl nagy. Mielőtt azonban forgatni kezdi a szemét a tisztelt Amnesia-veterán, fontos emlékeztetnem rá, hogy ez a játék nem az a játék: a SOMA-ban a horror nem cél, hanem eszköz, mely egy sokkal mélyebb üzenetet és forgatókönyvet szolgál ki. Épp ezért fontos, hogy magabiztos angol nyelvtudással essünk neki a programnak, ellenkező esetben lemaradunk a legfontosabb erényeiről.

SEMMI SEM SZENT

És ha már szóba került a SOMA üzenete, érdemes kitérni rá, hogy ez a program bizony az összes többi rokon játéknak görbe tükröt állít. Akadnak például választási lehetőségek, melyek nem teljesen egyértelműek, hanem ahogy a való életben, itt is a főszereplőn múlik, hogy észreveszi-e őket. Amennyiben igen, és hoz egy döntést, úgy az semmilyen kihatással nem lesz a végkifejletre (leszámítva egyetlen utolsó választást a stáblista után). Ennek oka, hogy a világ nagyobb nálunk, és nem úgy működik, ahogy egy Mass Effect vagy Dragon Age. Szomorú igazság, de a körülöttünk lévő eseményekre nem vagyunk nagy hatással, ezt a depresszív gondolatot pedig méterről méterre dörgöli orrunk alá a játék.

Különösen élénken él bennem egy, a program kétharmadánál meghozható döntés lehetősége. Spoilermentesen nehéz elmagyarázni, de tulajdonképpen arról van szó, hogy Simonnak lehetősége támad visszavágni a szörnyeknek. Amennyiben a játékos úgy dönt, hogy most jól megszívatja az idegesítő rémpofákat, kap egy jó kis videót, majd minden megy tovább a megszokott módon. De ha nem... nos, akkor sem lesz semmi, sőt, később mindkét választás után elgondolkodik, hogy egyáltalán volt-e értelme bármit is tenni. Elárulom, hogy akik a bosszú mellett teszik le a voksukat, a tipikus videojátékos gondolatmenetet követik. Feladatot, „küldetést" látnak a sorok között – holott a SOMA sokkal intelligensebb az efféle olcsó trükköknél.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Core i3 / AMD A6 2.4Ghz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 260 / AMD Radeon HD 5750, 25 GB HDD

A SOMA utolsó képsorait könnyes szemekkel néztem végig. Mindezt 29 éves, házas férfiként. Szerintem ez mindent elmond, a játék kötelező vétel.

GRAFIKA:	70%
HANG:	99%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

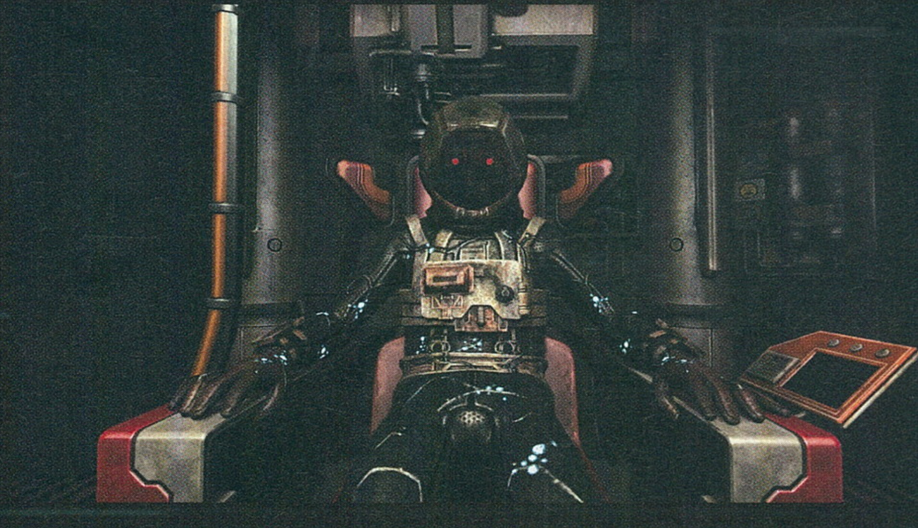
PRO

Fantasztikus történet, lenyűgöző játékmenet, tökéletes hangulat.

KONTRA

Picit lehetne szebb. És kár, hogy véget ér.

92%



„A GRAFIKÁJA JÓ?"

Sajnos azonban művészet ide, igényesség oda, a SOMA mégiscsak egy videojáték, és mint ilyen, bizony működnie kell. Még szerencse, hogy a Frictionalnél tanultak az Amnesia „hibáiból", egy gördülékenyebb, folyamatosabb élménnyé téve az új alkotást. Nehéz szavakba önteni azt a természetes egyértelműséget, amelyet ez a játék sugároz. Ennek oka, hogy a játékelemeket tökéletes arányban keverték. Igen, előfordul, hogy lopakodnunk kell, miközben torkunkban dobog a szívünk. Soha nem megy viszont az agyunkra a legyűrhetetlen ellenfelek folyamatos terrorja. Helyette jut idő a sztorira, fellélegezhetünk, a pályákon elszórt hangfelvételek, számítógépterminálok és holttestek pedig számtalan mellékes infóval szolgálnak a felfedezést preferáló játékosok számára. A SOMA nagyjából 8 óra alatt befejezhető, nekem a Steam végül 9 órát írt. Az alaposabbaknak viszont 12-15 óra is összejön, mert nagyon sok opcionálisan bebarangolható terület található a játékban. A hangulat kiváló, a történet művészeti szinten mérhető, a tartalom és a játékmenet rendben van – mi maradt? Á, igen: a tálalás. A szinkron és a zene tökéletes, de ha még többet dicsérem őket, kétszer két oldal sem lesz elég a cikkre. A grafika azonban elég korosnak tűnik, mintha 2007-08-at írtak volna a Frictional naptárában. A pályatervezés remekel, ahogy a művészi irányvonal is. A textúrák azonban alacsony felbontásúak, és ha nem volna pár remek látványeffekt, csúnyának is nevezhetnénk a programot. Ezen ráadásul a Frictional névjegyének számító fizikai interakciók sem segítenek: Simon minden tárgyat megnézegethet, felemelhet, arrébb tehet, mindez azonban abszolút felesleges a játékmenetben, és csak arra hívja fel a figyelmet, hogy milyen kidolgozatlan egy-egy objektum.

Mindez persze már csak szőrszálhasogatás, a SOMA értékéből semmit sem von le. Mert ami tény, tény: ez a játék az év legjobb alkotásai között van, a maga területén pedig ismét mérföldkő, melyet megint unalomig másol majd a független fejlesztők nem épp kreatív magja. Mi több, a Frictional többet tett az asztalra, mint videojátékot: ez kérem interaktív sci-fi művészet, és mint ilyen, megérdemli a főhajtást.

WARLOCKS VS SHADOWS

[IRTA **BÖJTÖS**] **A boszorkánymesterek összefogtak az égből aláhulló Árnyak serege ellen, a játékosok pedig egy kétdimenziós pixel-MOBA képében csapják szét a támadó hordákat, melyek mintha a Heart of Darkness szörnyetegeiből állnának. Jó kis recept, nézzük meg közelebbről.**

Pixelart indie játékokkal Dunát lehetne rekeszteni, annyi van már belőlük, mint égen a csillag, éppen ezért ha ránézünk egy újabb, hasonló munkára, az első gondolat talán negatív lehet, ám a Frozen District fejlesztői mindent megtettek annak érdekében, hogy a játékmenetet megismerve kellemes csalódásban legyen részünk. Ehhez segítségül hívták a MOBA műfaj jellemzőit, majd kellőképpen egyedi hőseiket csatába küldték a hordamódok kiforrott rendszerében, miközben brutálisnak tűnő főellenfelekkel zárták le a különböző elérhető régiókat. De lássuk csak, pontosan mit is nyújt ez a Warlocks vs Shadows.

JÖNNEK AZ ÁRNYAK

Az égből aláhulló meteoritokkal érkezett el az Árnyak rémuralma. A klasszikus Heart of Darkness ellenfeleihez hasonló lények pusztulást hoznak a világra, ebben a rombolásban pedig csak és kizárólag a Boszorkánymesterek tehetnek rendet. A féltucatnyi, sajátos képességekkel és stratégiával rendelkező karakter mintha a MOBA-univerzumból lépne elő. A négy eltérő támadás mind más-más lehetőségeket ad a szereplők és ezáltal a játékosok kezébe, a fejlesztések ráadásul ehhez is új opciókat társítanak, miközben lootolásból sincs hiány. Innentől kezdve pedig a négyfős küzdelem egyfajta kétdimenziós brawlert jelenít meg, amely kellően élvezetes ahhoz, hogy hosszú órákra lekösse mindazokat, akik szerepet vállalnak benne.

AZ ERŐ VELÜNK VAN

De térjünk vissza a mechanikára. A játék szisztémája elég egyszerű. Karakterünk bőrébe bújva egy régióba kerülünk, ahol több körön át kell elintézni a két irányból érkező hordákat. Az ugrás mellett a négy akciógomb nyújt lehetőséget az opponensek eliminálására, amiért természetesen XP, valamint pénzjutalom is jár, sőt időnként potiont és különböző páncélokat, vagy éppen fegyvereket is elhullajtanak a

ADATOK

KIADÓ
ONE MORE LEVEL

FEJLESZTŐ
Frozen District

MŰFAJ
akció

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 9400 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nem az erős sztori és nem is a realisztikus látvány miatt szerethető darab: szimplán élvezetes a hordamódszerű kampánya, ami négyen az igazi.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Nem drága, emellett viszont egyedül és társakkal is egyformán élvezetes lehet mindazoknak, akiket nem zavar a folyamatos farmolás és hordázás.

KONTRA

Egysíkúvá válhat, ráadásul már most kevesen nyomják, emellett nem minden esetben balanszolt a játékmenet, ami miatt egyszer túl könnyűnek, máskor túl nehéznek tűnhet.

70%

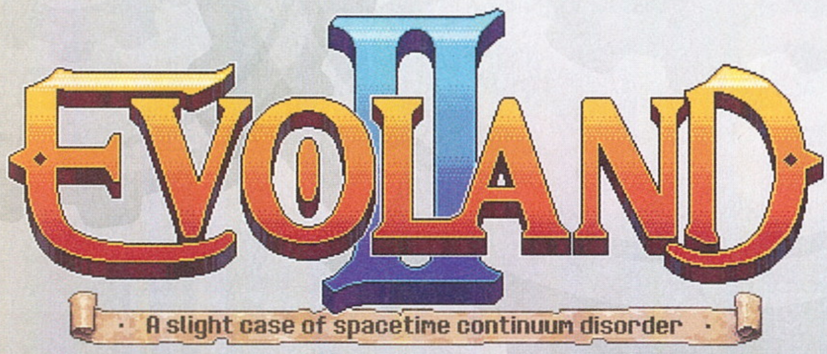
kivégzett szörnyetegek. Amennyiben az adott terület összes helyszíne meg lett tisztítva, jöhet a bazinagy életerőcsíkkal rendelkező különleges boss, akit legyőzve megnyitjuk az újabb karaktert a repertoárban (így az öt világgal öt új warlockhoz juthatunk hozzá), majd jöhet a következő régió. A kezdőterület zöld, sziklás részeit az iparvidék váltja fel a mozgó platformokkal, ugratókkal és tüzekkel, majd jöhet a mocsár, a fagy birodalma, valamint az Árnyak földje. Ahogyan haladunk előre, úgy erősödnek ellenfeleink is, avagy a kezdeti ghoulok és repkedő lények után kutya-, pók- és dinoszaurusz-szerű monstrumok is feltűnnek, természetesen egyre nagyobb ellenállással és sebzéssel, esetleg külön mérgezéssel. Persze mi is izmosodunk a harcok alatt, a szintlépések után két lépésben is fejleszthetjük támadásainkat, amik a karakterek szerint további speckókat, így például gyógyítást, további tűzsebzést is kaphatnak. Ezenkívül a begyűjtött felszereléseinket ráaggathatjuk harcosunkra, tovább növelve az ellenállását és erejét, az időközönként megjelenő árusoktól pedig vásárolhatunk is egy-egy különlegesebb darabot.

HORDASZERŰ BRAWLER

Ahogyan az kiolvasható a sorokból, van itt minden. Kétdimenziós pixelart (igazán kellemes látvánnyal és színvilággal), némi MOBA-érzés, brawler alapok (a Smash Bros nyomában), hordaszerű rohamok – az ezen összetevőkből kialakított keverékhez pedig kellemes nyenyerezenék és hangulatot fokozó dallamok társulnak. Mivel az összes karaktert külön fejleszthetjük, így közben kiélvezve az eltérő speckókat (egyikük izomból harcol és tankszerűen viselkedik, a másik törékenyebb és tűzvarázslatokkal pusztítja el a kisebb rohamokat, a harmadik pedig egy lépegetőt irányít, és azzal lő az ellenfelekre), a párórás kampánynak többször is nekiindulhatunk, amihez a lokális és az online kooperáció is nagy pluszt nyújt. Négyen ugyanis, egymás hiányosságait a különböző extrákkal kipótolva nagyon jó kis meccseket lehet letolni, noha sajnos elég kevés Warlockkal találkozhatunk a neten, ami hosszú távon megpecsételheti a program sorsát. Van még itt külön horda mód (ez teljesen felesleges), egymás elleni küzdelem, de az igazi élvezet úgyis az alapjáték, ami igazán kellemes élményt nyújthat mindazoknak, akiknek szimpatikusak a leírtak.

Olyan stíluskavalkádot láthatunk most, amire ritkán van példa, de ezzel együtt is rendkívül élvezetes öldöklésben lehet részünk.

A képernyőt beterítik a sebzési számok, a varázslatok és az ellenfelek, mi pedig csak irtjuk az újabb és újabb szörnyhordákat.



[ÍRTA WILSON] **Időutazás a múltba, másodszorra: folytatást kapott az Evoland, a játék, amely eredetileg azt mutatta be, hogyan jutottunk el a NES-től a Nintendo 64 korszakig. Es most másodszorra is pontosan ugyanezt teszi.**

Ha volt játék, aminek nem jósoltunk volna folytatást, az az Evoland. Nem azért, mert olyan rossz lett volna, ellenkezőleg: az eredetileg egy egynapos game jam során született ötlet elképesztően kreatív és szórakoztató módon vezetett végig a videojáték-ipar fontosabb állomásain, száraz történelemlecke helyett egy rövidke túra formájában, amiből aztán kibővített, feljavított, pénzért árult változat is készült. És bár monoton harcrendszere kissé megkeserítette azt a röpke délutánnyi tartalmat, de az Evoland a 2013-as paletta egyik kellemes darabja volt. Tényleg szükség volt a folytatására? Egyáltalán nem, hiszen egyszeri ötletről van szó, de ha az Evoland II-re inkább remake-ként tekintünk, semmint második részre, máris más a helyzet.

VISSZA A MÚLTBA

Az Evoland II ugyanis alapvetően tök ugyanolyan, mint az elődje. Most is a NES-korszakban kezdünk, most sem nagyon jutunk túl az ezredfordulón, viszont az odáig vezető út teljesen más – például csak nyomokban humoros. Az első Evolandben voltak kifejezetten vicces részek, görbe tükröt állított a korszak nagyjai elé. Ezzel szemben az Evoland II szinte teljesen komolyan veszi magát, és amikor megpróbál viccelődni, azt kissé túlerőlteti, a humoros jelenetek többségét feleslegesen sokáig húzva el. Talán külön ki sem kell emelni: ezek többsége is elsősorban csak akkor értékelhető és élvezhető, ha az ember tisztában van az ezernyi utalás eredetével, a kilencvenes évek konzolos játékpalettájával.

Külső és tartalom terén mindenképpen történt némi evolúció, de ez nem mindig elég, elvégre a hangulat a legfontosabb.

Ez pedig már magára a történetre is igaz, amely most elsősorban a Chrono Triggert nyúlja le, mindent egy olyan főhős köré építve fel, aki önhibáján kívül elkezd utazgatni a jelen és a múlt között, minden korszakban megpróbálva összeszedni egy-két elemet, melyek együttesen megmenthetik a pusztulásra ítélt világot.

MINT AKKOR

Persze a kliséknek, a messziről kiszúrható fordulatoknak most is az az oka, hogy az Evoland II azért alapvetően még mindig egy kreatív és interaktív történelemlecke, annak pedig piszkosul hosszú. Elődje 3 óránál több szuszt nem tudott magába préselni, ezzel szemben itt már a fő sztori is vagy 15 órás, és ha valaki még az extra küldetésekre és rejtett dolgokra is kíváncsi, nyugodtan rászámolhat még erre vagy fél napot. Ezt a döbbenetes mennyiségű tartalmat nem mindig sikerült jól összerakni, sok a töltelék rész és a felesleges időhúzás, amire lehetne azt mondani, hogy a nosztalgiával jár (elvégre a NES / SNES korszakban tényleg elég lassan pörögtek a párbeszédek), de az érme másik oldalán ott vannak azok az új műfajok, melyeket sikerült beemelni a leckébe.

Ilyenek a shoot ,em upok, a metroidvaniák, a beat 'em upok, vagy a klasszikus verekedős játékok. Néhány nagyon ügyes, néhány elég gyenge lett, elsősorban az irányítás miatt, amely nem mer elszakadni az elején betanított egy-két gombos sémától, és így sok esetben inkább visszafogja a fantáziát. Becsületére váljék, hogy ennek ellenére nem szenved azon műfajok hibáitól, amiket elővesz: a platform részekben nincs késlekedés a mozgásban, és a verekedésnél sem kell emiatt aggódni, így legalább a precizitásra nem lehet panasz.

Ahogy a tálalásra sem: az Evoland 2 kategóriákkal szebb, részletgazdagabb, mint elődje volt, mind a 8, mind a 16, mind a 64 bites korszak esetében. Ott pixeles, ahol kell, ott éles, ahol erre szükség van: színes, gondosan kimunkált, a kor nagyjainak stílusát tökéletesen imitáló érdekes katyvasz, amely néha ugyan feleslegesen lassú és monoton, és persze az eredetiség teljesen hiányzik belőle, de valahogy ilyennek kell lennie egy folytatásnak. Tartalmasabbnak, szebbnek, kidolgozottabbnak és gazdagabbnak, főleg az evolúció földjén.

Van itt minden a korai Nintendo RPG-k világából, aminek köszönhetően újra végigjárhatjuk az összes fejlődési lépcsőfokot.

ADATOK

KIADÓ
Shiro Games

FEJLESZTŐ
Shiro Games

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 260 GTS/Radeon 4850 VGA, 800 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Evoland 2 olyan, mint az elődje, csak épp lényegesen hosszabb, tartalmasabb és kidolgozottabb, ez azonban nem mindig válik az előnyére.

GRAFIKA:	85%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Elképesztően tartalmas, színvonalasabb, mint elődje.

KONTRA

Túl sok a töltelék jelenet és a lassító tényező, na meg a középszerű betét.

75%

70%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett előző epizód tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/evoland

STASIS

[ÍRTA BÜJTÖS] Horrorjátékból rengeteg van, ám olyanból, ami igazán élvezetesre sikerül, már jóval kevesebb. Az afrikai The Brotherhood azonban egy olyan gyomorforgató és beteges, kellően nyomasztó sci-fi kalandra invitálja a STASIS vásárlóit, amilyenre ritkán van példa.

Talán van még olyan köztünk, aki emlékezik a '98-as izometrikus kaland-horrorra, a DreamForge Intertainment fejlesztette Sanitariumra. Aki esetleg nem találkozott még a játékkal, annak érdemes pótolnia, elvégre egy klasszikusról beszélünk, amely a maga idejében kifejezetten közkedveltnek számított ötletei, hangulata és megvalósítása miatt. A műfajban pedig azóta sem találkozhattunk túl sok hasonló alkotással. Egészen mostanáig, elvégre a majdhogynem egyemberes (igazából egy testvérpáros alkotja a csapatot, azonban Christopher Bischoff felel a történetért és a fejlesztések nagyobb részéért, míg Nic inkább az üzleti részét vitte a munkának) The Brotherhood fantasztikus-horror produkciója egy az egyben hozza vissza az említett program tulajdonságait. Persze más környezetben, más megoldásokkal – ezzel egy újabb kultikus darabot nyújtva a zsáner kifejezetten nosztalgikus kedvelőinek.

A horror fogalma mindenkinek más, azonban a STASIS atmoszféra, elborzasztás és az elidegenítés terén is remekül teljesít.

X-EDIK UTAS...

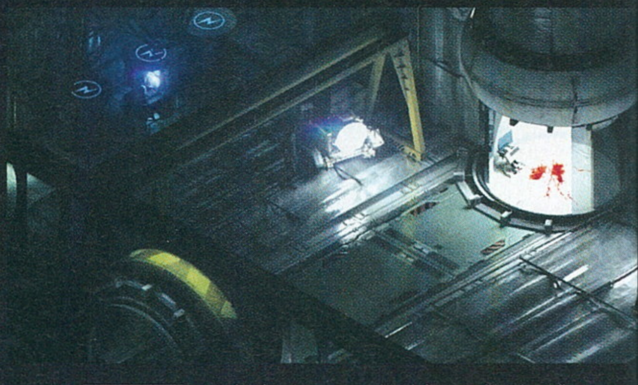
Egy iskolai tanár, John Maracheck egyedül ébredezik a látszólag kihalttá, üressé vált, veszélyekkel teli hatalmas orvosi hajón, a Groomlake-en. Bár feleségével és lányával kezdett utazásba a sötét űrben, családját nem találja, ráadásul a hely is idegen számára... nem innen indult, nem ide tartott, így tele van kérdőjelekkel, elsősorban azonban az a legfontosabb, hogy szeretteit megtalálja. Hamarosan rá kell döbbennie, hogy a hátborzongató, emberi kísérletekkel teli titkos, mozgó laboratórium borzalmas titkokat rejt, amelyeknek felderítésében az ismeretlen, rádión keresztül kommunikáló Te'ah segít neki.

Így indul a sztori, amely szolidan meglepő fordulatokkal, ráadásként pedig igen kemény pillanatokkal is rendelkezik, miközben nem annyira ijesztget, inkább elborzaszt és felforgatja az ember gyomrát. Mindezt úgy, hogy grafikailag már csak a megvalósítás stílusa miatt sem kifejezetten életszerű/realisztikus, ami különösen sokat elmond a minőségről és a horrorisztikus elemek finom adagolásáról. Elvégre mikor manapság mindenki belső nézetből próbálja a játékosok nyakába zúdítani a pokol összes bugyrának legelképzelhetetlenebb szörnyűségeit, ezek a fiatalemberek madártávlatból, nem tökéletesen kidolgozott környezetben és karakterekkel alkottak valami igazán maradandót és félelmetest.

ŰRBÉLI SZANATÓRIUM

A STASIS tehát egy izometrikus nézetű kaland-horror, elég erőteljes sci-fi elemekkel, ami kellemesen egyedivé és izgalmassá varázsolja az összképet. Karakterünket irányítva, az egyetlen képernyőt jelentő helyszín adott pontjára, vagy éppen a továbbvezető útra kattintva mozoghatunk a pályákon (dupla klikkeléssel futásra bírhatjuk megfáradt hősünket), miközben interakcióba léphetünk a tárgyakkal és gépekkel, amiket időnként kombinálhatunk is. Itt jön képbe a Point 'n Click rendszer, amivel alaposan körbe kell vizslatnunk minden egyes területet, már csak azért is, mert egy-két fontos eszköz, hozzávaló nagyon el tud veszni a háttérben. Persze a kurzor körbehúzásával minden lényeges dolog láthatóvá válik, de így is van némi esély arra, hogy szemünk elsiklik valami nélkülözhetetlen tárgy felett.

Beszélgetnünk nem kell, a párbeszédek automatán zajlanak le, ráadásul, míg az elején még kicsit élettelenek a dialógusok, a történet közepére már abszolút érdekessé válnak, hogy az utolsó órákat kellőképpen



ADATOK

KIADÓ **THE BROTHERHOOD**

FEJLESZTŐ **THE BROTHERHOOD**

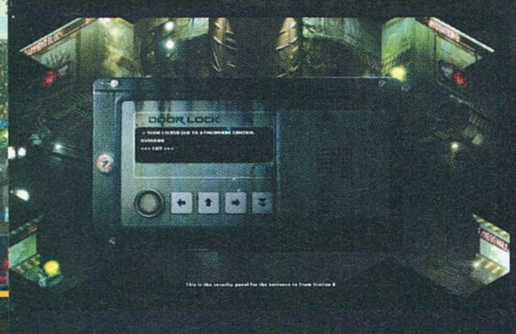
MŰFAJ **kaland**

MULTI **nincs**

STÍLUSMINTA

Sanitarium
1998 (GAMEFORGE INTERTAINMENT)

Dead Space
2008 (ELECTRONIC ARTS)



Egy holttestekkel és belsőségekkel teli szobába lépve a kedvünk nem lesz túl rózsás, és ekkor még megpróbáltatásaink nem érnek véget.

végigizguljuk. A hangsúly tehát a tárgykeresgélésen és -kombináláson van, ami alapvetően nem túl nehéz feladat, még ha néha meg is dolgoztatja az agyunkat. Amit fontos szem előtt tartani: a különböző területek között nem sűrűn van átfedés, tehát ha valaki egy bizonyos ponton nem jut át, akkor bizony a környező szobákban kell megoldást keresni, ami akár a háttérben is bújhat, vagy éppen a zsebünkben, két különböző összetevő képében, amiket összeillesztve kapjuk meg azt, amivel beindíthatunk valamit. A játékmenet így nem az akcióra, hanem a megoldó-képességünkre épít, ez pedig nagy erény, ami kellően hasonlatossá teszi a játékélményt a már említett, közel két évtizeddel ezelőtti klasszikusra.

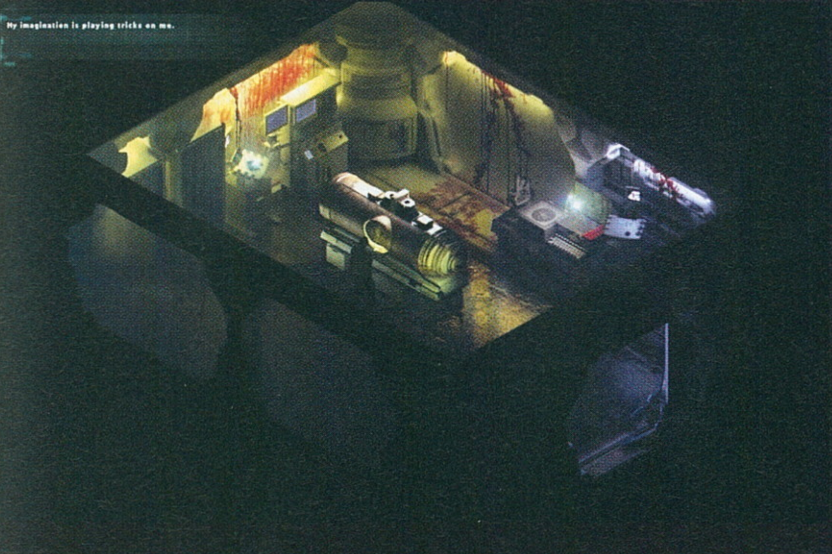
HALÁLNEMEK VARIÁCIÓI

Bár alapvetően ugye nem akció-orientált játékról beszélünk, meghalni bőven van lehetőségünk a nagyjából 6-7 órás végigjátszás során. Sőt ezekért a legtöbb esetben vérbő pillanatokért achievementek is járnak, emiatt érdemes kipróbálni minden egyes veszélyesnek vagy éppen őrültnek tűnő cselekedetet, ami véget vethet életünknek, amiatt pedig nem kell aggódni, hogy kárba fog veszni a játékunk, hiszen a STASIS nagy szerencsénkre meglehetősen sokat ment, főleg a kényesebb részeknél. Nem utolsó sorban javasolt a fegyverek, vagy legalábbis annak látszódó eszközök használata magán a főhősön is, mivel rengeteg megpróbáltatáson és nehézségen keresztülvitt karakterünk hajlamos az öngyilkosságra is, ami újabb esélyeket ad a szörnyű befejezésre. Máskülönben viszont ritkán fogunk fűbe harapni, a történet hála az égnek elég korrekten lett összerakva, így a cselekmény is érthető és gördülékeny, a naplókat és bejegyzéseket olvasva pedig sokszor nemcsak a felmerülő kérdésekre, hanem a logikai feladványok megfejtéseinek jelentős részére is választ kapunk.

SENKI NEM HALLJA A SIKOLYOD

A The Brotherhood évek óta készülő produkciója meglepően jól sikerült: noha már a bemutatkozó trailer is igen érdekes és hátborzongató volt, az elkészült alkotás minden képzeletünket felülmúlta. Nem csoda, hogy a Kisckstarteren futtatott kampány is sikerrel járt, a szükséges összeg pedig összejött a játékhoz, elvégre a STASIS maradandó, néhol zsigerig ható interaktív kaland. Nem próbál minden percben rémisztgetni, ezzel elvetve azt a bizonyos sulykot (amit sok esetben megtapasztalhattunk már – nem beszélve az ellentétről, mikor az akció kap fölöslegesen nagy szerepet), ellenben az atmoszféra végig a helyén van, a nyomasztó hangulat egyre inkább maga alá temeti azt, aki kicsit is beleéli magát a sztoriba, az utolsó egy óra eseményei pedig nem hagynak mást maguk után, mint letargiát és teljes nihilt. Meglehetősen edzett vagyok a műfaj kapcsán, mégis, a végjáték (vagyis inkább az ahhoz vezető hatvan perc) erőteljesen kiütött, ami talán nem csoda, de ezt a hatást vélhetőleg csak azoknál sikerül majd elérni, akik hozzám hasonló cipőben járnak.

Mindent összevetve a grafikai megvalósítás nem sorolható az élvonalba, emiatt talán az mondható a leggyengébb láncszemnek, ellenben lényegileg az sem kifogásolható, még ha többet és jobbat is el tudtunk volna képzelni a körítés terén. A hangok és párbeszédek egyre jobbak, miközben a zenei aláfestés is eléri a célját (nem csoda, a muzsikákért Mark Morgan és Daniel Sadowski felel – olyanokhoz adták már a nevüket, mint a Wasteland 2, a Fallout és a Descent, vagy éppen a CS: GO és a How to Survive), ám a történet és a hangulat mindent visz, ezzel a műfaj kedvelőinek egy majdhogynem kihagyhatatlan anyagot nyújtva. Amennyiben valaki szerette a Sanitariumot, illetve bírja a Halálhajó jellegű filmeket és a Dead Space-t, neki nyugodtan ajánlható ez a cím is, mint az idei év legjobb műfaji játékainak egyike. Reméljük, hogy a The Brotherhood a nagyszerű bemutatkozásnak köszönhetően lehetőséget kap további fejlesztésekre, már csak azért is, mert a csapat alkotása szinte teljesen mentes a hibáktól, érett és kiforrott munkának mondható, amibe a készítők apait és anyait beleadtak.



ÉRTÉKELÉS

BÖJTÖS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 205/AMD Radeon HD 3400 VGA, 5 GB HDD

Meglehetősen erős horror-kaland, aminek a külseje ugyan nem segíti a beleélést, mégis, a történettel sikerül orvosolni az ilyen irányú hiányosságokat.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Rendkívül hangulatos és élvezetes, folyamatosan nyomasztó légkörrel bíró horrorjáték, ami kalandelemekkel is bőven rendelkezik.

KONTRA

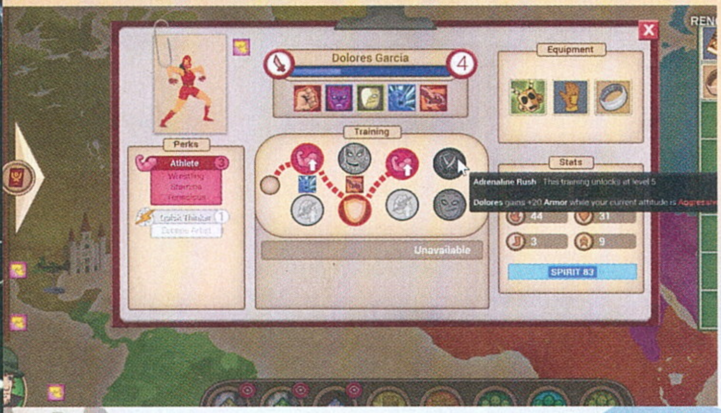
Néha a háttérbe olvadhat pár igen fontos tárgy, továbbá a hat-hét órás játékidő sem túl sok – bár az legalább mindenképpen maradandó.

87%

[ÍRTA SIKLARA] Az Abbey Games expedíciós játéka jóval több, mint első ránézésre gondolnád. Kutasd át a világot, útközben csúfolj ki, csábíts el, vagy verj össze mindenkit, és légy korod leghíresebb felfedezője!!

A Renowned Explorers egy stratégia-kaland-RPG hibrid, amelyben legendás kincsek után kutatva olyan egzotikus helyekre juthatunk el, mint Skócia, Egyiptom, Shangri-La, vagy Magyarország (!), egy fiktív 19. században, ahol felfedezők ádáz küzdelmet folytatnak az elismertségért.

A Londonban székelő bizottság öt expedíció eredménye alapján dönti el, ki a legjobb a világon, vagyis mindössze a tanítószakasz és négy pálya teljesítésével már végig is vittük a játékot, egy szegmens pedig visszatöltögetéssel sem hosszabb fél óránál. Ez sokadjára sem válik unalmassá, mert egyrészt az eltérő összetételű csapatokkal egész máshogy teljesíthetőek a pályák, másrészt a helyszínek a fő feladatoktól eltekintve véletlenszerűen generálódnak, és mindig több lehetőség közül választhatjuk ki a négy legtesthezállóbbat.



ADATOK

KIADÓ
Abbey Games

FEJLESZTŐ
Abbey Games

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,6 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, GeForce 9600 GT/ Radeon HD 3450 VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Renowned Explorers egy meglepő mélységekkel bíró, ugyanakkor könnyen tanulható és nagyon addiktív stratégia.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Műfajokat ügyesen ötvöző stratégia zseniális ötletekkel, szellemes poénokkal, és közel végtelen újrajátszhatósággal.

KONTRA

Egy idő után kissé repetitív, az alapvetően jópofa zene pedig hosszú távon idegtépő.

82%

Kincsesládánkat rengeteg hasznos extrával bővíthetjük, amik a játékmenetre is komoly hatással bírnak, így feldobva az élményt.

KOLUMBUSZ? AZ KI?

Kalandjaink jellegét csapatunk összetétele határozza meg. Először kapitányt kell választanunk a vicces előéletű és speckó képességekkel felvértezett alakok közül, majd két társat. Ne féljünk egészen szokatlan felállású triót kreálni, a lényeg a sokoldalúság: a diplomata-tudós-harcos felállás kezdetnek megteszi, aztán kezdődhet a kísérletezés. Egy sokoldalú csapat a térkép felfedezésekor jobb eséllyel veszi a kihívásokat, amelyek megoldása igényelhet mérnököt, atlétát, gyors észjárást, és sok egyéb szintlépésekor tanulható képességet. Ha a kimenetelt eldöntő szerencsekerék rossz helyen áll meg, bukjuk a felvehető jutalmat, és olykor az elszántságunk is gyengül, amit ha lenullázunk, akkor game over, embereink hazamennek. Ha ügyesek vagyunk, felfedezés útján számos területen szerezhetünk tokeneket, amelyeket a következő expedíció előtt főhadiszállásunkon felszerelésre, kutatásra, segítőkre, vagy új ismeretekre költhetünk, és munkákat vállalva is öregbíthetjük hírnevünket.

Igazán különleges hibridet hozott össze az Abbey Games, amely a stratégiai érzékünket kellően megdolgoztatja.

HÓDÍTS A SZERETET EREJÉVEL!

Vagy ne, elvégre traumatizálhatsz, vagy le is üthetsz bárkit. A Renowned Explorers játékmenetének kétségtelenül az idegen kultúrák képviselőivel való találkozások adják a legszórakoztatóbb perceit. Az összecsapások lefolytathatóak agresszív, ravasz és barátságos stílusban, a három viselkedésfajtába pedig arra jellemző támadástípusok tartoznak. Kedvencem a mexikói pankrátorcsaj, akinek barátságos megnyilvánulása, hogy idétlen röhögés kíséretében csókot dob áldozatainak, akik bájaira meglepően fogékonyak, de lehet ellenfelet halálra rémíteni, kiröhögni, lenyűgözni, vagy csak simán összeverni. A dolog ott válik igazán érdekessé, hogy a támadások váltogatása befolyásolja a hangulatot, így például ha nagyon feszült mindenki, a barátságos gesztusok támadásbónuszt kapnak, és ha a másik fél lelki erejét megtörtük kedvességünkkel, meggyőződik ügyünk igazáról, és félreáll. Az sem mindegy, hogy a helyiek milyen stílusban lépnek fel velünk szemben: a barátságosat ütni kell, az agresszívet cukiskodással meglágyítani, és így tovább. Ha egy pályán következetesen egy stílust alkalmazunk, még bónuszt is kapunk, ezért érdemes olyan magatartást követni, ami a csapathoz leginkább passzol.

Akit nem győztem meg, jobb, ha tudja, hogy ebben a játékban lehet múmiákat elcsábítani, állatokat és kedves néniket lelki roncccsá tenni, miközben hazánkról és a világ más tájairól is mindenféle érdekességet tanulunk. Tudtátok, hogy Magyarországon szektás alkimisták garázdálkodtak? Na ugye, én sem, úgyhogy tessék kipróbálni!

CORPSE OF DISCOVERY

[ÍRTA ASTRODAVE] Az emberi test ugyan kisebb mértékig képes alkalmazkodni a megváltozott körülményekhez, azonban bizonyos szélsőséges állapotokat lehetetlen hosszabb távon károsodás nélkül elviselni: egy űrbázison vagy idegen bolygón egyedül sokáig megmaradni alapos mentális és fizikai terhelést jelent.

Számos alkotás tett már kísérletet annak ábrázolására, hogy milyen érzés is lehet hosszabb ideig a családtól és barátoktól távol egy űrállomáson szolgálatot végezni: a Gravitáció című film hősei meglehetősen komoly árat fizettek azért, hogy Földünkre odafentről tekinthettek le, de a Hold, a Csillagok között vagy éppenséggel a hamarosan filmvászonra kerülő Marsi szereplői is alighanem alaposan átgondolnák még egyszer, hogy újra kimerészkednének-e a planétánkon túlra.

AZ ŰRBEN NINCS ÉLET

Míg a Corps of Discovery (más néven Lewis és Clark) expedíció az 1800-as évek elején az akkoriban még felfedezetlen amerikai területek megismerésére irányult, addig a találóan módosított nevű játék karaktere (akit nemes egyszerűséggel csupán Őrnagynak szólítanak) egy ismeretlen égitest felfedezésére kap megbízatást. A feladat rutinmunkának indul, azonban a sugárzásveszély, a helyenként felbukkanó furcsa lények, valamint a gyerekeitől és a feleségétől való távollét súlya egyre jobban rátelepszenek a főhős állapotára. A teljes magányon kíván enyhíteni az emberi fejre hasonlító beszélő robot, aki folyamatosan érdeklődik egészségünk felől, valamint további információkkal lát el minket a küldetéssel kapcsolatban, ezenkívül biztosít afelől, hogy munkánkkal az emberiséget szolgáljuk és dolgunk végeztével rögtön hívja a mentőhajót, ami hazaszállít megszokott környezetünkbe. Sajnálatos módon azonban az elemei éppen akkor merülnek le, amikor a felmentő sereget értesítené, így be kell érnünk annyival, hogy hamarosan bekövetkező halálunk nem lesz hiábavaló, hiszen valami nemeset tettünk cégünknek és embertársainknak.

A kis amerikai stúdió műve alapvetően a történetmesélésen alapszik, így hiba volna a sztoriról több részletet elárulni. Nyitott szemmel járva-kelve a bázison és a tárgyakat megvizsgálva értesülhetünk a főszereplő gondolatairól; érdemes mindent megvizsgálni, mert egy-egy elejtett megjegyzésből sok minden kiderülhet, valamint idővel a főhadiszállás egyes elemei is megváltoznak: az asztalon lévő könyv, az akvárium, a gyerekek rajzai a falon, végül még robottársunk is. Miután szkafanderünkben kilépünk a bolygó felszínére, a ránk bízott küldetések végrehajtása mellett karakterünk múltját felfedő jelenségekre is bukkanhatunk, mely lehet akár egy egyszerű tárgy is, vagy esetleg egy szobát, utcát rejtő gömb, mely korábban mély emlékként vésődött be – az efféle memóriatöredékek jó szolgálatot tehetnek a magányban a józan ész megőrzéséhez.

Feladataink elvégzésében segítségünkre van a térkép, valamint a magasan fekvő helyek elérését megkönnyítő jetpack, a nagy távolságok megtételén kívül (melyet akár futva is megtehetünk) bizonyos helyszíneken némi ügyességre is szükség lesz, hogy egy-egy sziklaperemet elérjünk vagy szakadékon átkeljünk. Az ugrálós részek visznek ugyan némi színt a folyamatos vándorlásba, a lényegi hangsúly azonban továbbra is leginkább a felfedezésen (és élményen) van.

KIS EMBER A VÉGTELENBEN

Aligha vidám történet az, melyet a Corpse of Discovery elmesél. Ugyan a vizuális megvalósítás meglehetősen látványosra sikerült és a mesterséges intelligenciával ellátott kísérőnk szenvtelen gépi hangja is hatásos, a többféleképpen értelmezhető szürreális és nyomasztó sztori nem könnyíti meg a befogadást.

Hiba volna pusztán ügyességi játékként tekinteni erre az alkotásra, sokkal inkább egy lélektani utazáson vehetünk részt, melynek célja egyfajta fejlődés és az igazi értékek felismerése. Kétségkívül hatásos egy mű, azonban nyitott elmét és bizonyos szintű érettséget (valamint nyelvtudást) megkövetel attól, aki hajlandó elmerülni történetében és hatásos pillanataiban.

Kisebb bugok a rendszeres frissítések mellett is előfordulnak, emellett a billentyűzet kiosztása sem módosítható (többszemélyes módnak pedig nem volna sok értelme), az elvontabb gondolkodásra és elmélyülésre vágyók alighanem megtalálhatják a számításukat.

ADATOK

KIADÓ **Phospor Games**

FEJLESZTŐ **Phospor Games**

MŰFAJ **kaland**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2,5 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 VGA, 5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nyomasztó hangulatú mászkálás idegen planétákon, erős narrációval és színesítő ügyességi résszel – jól sikerült alkotás, ám nem feltétlenül ajánlható mindenkinek.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Hitelesen visszaadja a magány érzését.

KONTRA

Néhány alapvető opciót nem lehet módosítani, valamint a játék megértése némi érettséget igényel.

74%

Lassan nincs olyan hónap, mikor valamilyen formában ne látogatnánk az űrbe, ez a kaland azonban nem akcióközpontú, inkább a Lifeless Planetre emlékeztet.

FIFA 16

[ÍRTA GEBBBE] **A szeptember ezúttal is a focirülteknek kedvezett, hiszen karmaik közé vehették jól megszokott FIFA-adagjukat. A konzolokon, majd PC-n is generációváltáson átesett játék legújabb darabját legalább akkora várakozással indítottam el, mint az előzőt.**

Legalább ennyi izgulnivaló maradjon, ha már ennek az ősznek is úgy kellett nekifutnunk, hogy magyar csapat már nincs versenyben az európai kupákban, habár válogatott szinten még maradt számolgatnivalónk az utolsó EB selejtezőket illetően. A hazai vizekhez tartozóan rögtön le kell szögeznem, hogy lokalizáció terén ezúttal is kimaradunk a jóból. Ennyit a kesergésről, vágjunk bele a dolgok közepébe! Az új FIFA mindig érdekes dolog: nagyok az elvárások, mindenki azt várja, hogy itt most óriásit kell szólnia a dolognak, minden téren valami másra vágyunk. Ez nagyon nehéz fejlesztői szemmel, mivel adott egy igen kötött szabályrendszer és környezet, melynek határain túlra nem lehet merészkedni. Arra akarok kilyukadni, hogy sportjátékok esetében a meglepetés is kell, de nagyon fontos a realitások talaján való maradás is. Úgy gondolom, hogy az EA megoldotta a házi feladatot.

Korábban már megkaptuk a különféle érzelmeket, melyek hatnak játékosainkra, idén pedig végre emberszerűen is viselkednek.

KÖNNYED ÉS LÉGIES

Az Ignite engine nagyon jól viselkedik, szebb és finomabb lett, mint tavaly. A scriptelt átvezető jelenetek vagy bevonuló videók esetében találkozhatunk egy-két hirtelen mozdulattal, de ezt nagyon jól ellensúlyozza az, amit a konkrét játékban látható animációkkal csináltak a derék programozók. Elkerülhetetlen a nagy ellenlábas, a Pro Evolution Soccer említése, mivel véleményem szerint abban a mozdulatok és azok összekötöttsége jobban érvényesült a rivális ellenében. A kanadaiak azonban idén megtalálták valamit, amit eddig csak kerestek. Érdemes nem továbbpörgetni a visszajátszásokat, akkor fogjuk meglátni az igazán szembetűnő részleteket. A játékosokon érezhető, hogy nem teljesen poligonok és „agyatlan" robotok, hanem sokkal inkább egyéniségekként viselkednek. A bokamozdulatok, a fejesek, a futás, az esések és az ezeket összefonó lendületes nekiindulás között nem érezhető, hogy hol kezdődik az egyik, és hol ér véget a másik. Másképpen fogalmazva gördülékeny, természetes érzést keltő elegyet alkotnak. Bármennyire is soknak tűnik most ennek az elemzése, nagyon fontos előrelépésnek lehetünk szemtanúi. A játékmenet is szimuláció szagúbbá változott, nem „ragad" a játékszer senkihez olyan mértékben, mint korábban. Rossz ütemben közelítettünk meg egy felénk tartó labdát? Körültekintőbb lesz azt megszelídíteni, de ugyanakkor rögtön rá is jövünk a hibánkra és legközelebb oda fogunk rá figyelni. Úgy döntünk, hogy akkor most rászúrjuk 40 méterről, hadd repüljön a kapus? Ezt is jól meg kell fontolni, mivel az ütemen megint csak sok fog múlni. Könnyedén nevetségesen erőtlen kísérlet lehet belőle, melynek a morálgyengítő hatásairól most nem írnék hosszabb tanulmányt. Aki figyeli a Mennyei Bajnokságot, biztosan érti miről is van itt szó (És most kéretik nem megbántódni).

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sport

MULTI
van

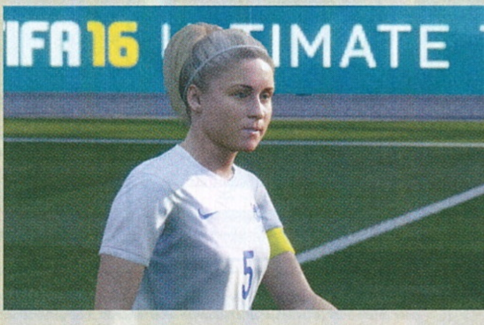
STÍLUSMINTA

FIFA 15
2014 (EA SPORTS)

Pro Evolution Soccer 2016
2015 (KONAMI)

VÉDEKEZZ, NEM ÉRHET MEGLEPETÉS!

Felnőtt olvasóink valószínűleg tisztában vannak a figyelmeztetés többi értelmével is, de ez most nem az a rovat. Ha van rá lehetőség, hagyni kell, hogy mindenki felvehesse a taktikának megfelelő helyét a védelemben, majd a kívánt ütemben közbeavatkozva kontratámadást indíthassunk. Gyors letámadással és a hatékony mélységi passzokkal az ellenfél egységeit rendkívül jól össze lehet zavarni. Ha megáll a támadás a középpályán, akkor sem kell megijedni, mert pár jó passz után a védőfal mögé futó játékos felé beemelt labdák is jóval hatékonyabbak, holott eddig sem lehetett



erre sok panasz. Talán ez kicsit azzal is magyarázható, hogy valamivel könnyebbnek éreztem a fél-profi szintet, mint a FIFA 15-nél, pedig mint mondtam, a játékmenet sokat változott. Az úgynevezett „no touch dribbling" is meglepően jól működő dolog. A lényege az, hogy nem feltétlenül arra törekszik a játékos, hogy a labdát magánál tudja, hanem testcsellel megpróbál helyet csinálni magának abban a magabiztos tudatban, hogy ennek hatására uralni fogja majd a helyzetet, hagyva azt, hogy a labda ezalatt érintés nélkül haladhasson a maga útján. Ezek olyasfajta finomságok, melyeket csak a FIFA-kat régóta nyúzó játékosok fognak igazán értékelni.

STOPLIS AMAZONOK

Ideje kicsit beszélni arról is, hogy tartalmilag mennyivel kapunk többet, mint tavaly. A legelső és sokakat nagyon meglepő/megosztó újítás a hölgyek megjelenése a gyepen. Hazánkban jóformán csak az Eurosport képernyőjén követhető női tornák már nagyon régóta képviseltetik magukat, egyre magasabb és élvezetesebb szinten. Az Egyesült Államok és Németország által uralt mezőny nagyon szoros, mellettük még 10 hölgyválogatott került a játékba, valamint egy külön mód a nekik szánt világtornával. Magyar vonatkozás nélkül nem marad viszont az e részleg sem, mivel a Német válogatott Marozsán Dzsenifer nevét remélem, megjegyzik majd ezután azok is, akik még nem ismerték. A mezek mozgásának dinamikája szemet fog szúrni sokaknak, mivel az alkati előnyök ennek kifejezetten segítenek (nem, ez még mindig nem AZ a rovat). A méltán népszerű FUT mód is bővült az úgynevezett Draft funkcióval. Ez egy könnyedebb, kicsit rászoktató szagú módja a kártyapaklis játékmenetnek, hiszen egy gyorsan összedobálható, erős csapattal szállhatunk harcba online ellenfeleinkkel.

ÉRTÉKELÉS

GEBBBE

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100 3.1 GHz vagy AMD Athlon II X4 620, 4 GB RAM, GeForce GTX 650 vagy Radeon HD 5770 VGA, 15 GB HDD

A FIFA útja ismét fölfelé tendál, tartalmasabb és hangulatosabb játék lett a tavalyinál.

GRAFIKA: **94%**
HANG: **87%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Fejlettebb játékintelligencia, gördülékeny mozdulatok, sok újdonság.

KONTRA

Szerverek instabilitása, és a teljes élményhez nem árt egy izmosabb számítógép. Az ára.

87%

Egyedül a keret összhangja az, amire oda kell figyelni, és már mehet is a móka. A zsetonokkal machináló egyedek sajnos nem tették sosem szimpatikussá ezt a fajta csatározást, de a Draft keretében ilyenről nem eshet szó. Vadonatúj képességjátékokkal gyúrhatunk a meccsek előtt, vagy akár a karriermódokban is komoly edzésmunkát végezhetünk a segítségükkel. Számszerűsítve 5 kategóriában 60 féle gyakorlatról beszélhetünk. Szintén ide tartozik, hogy az előszezon ezentúl nem szimplán barátságos mérkőzésekből áll, hanem felkészülési tornákon dolgozhatunk a keret összeszokottságán és a megfelelő taktikán.

Megszámlálhatatlan órát tölthetünk az online idényekkel is, mostantól meghatározott meccs- és időkorlátú ligákhoz is csatlakozhatunk. Apró változás, hogy kicsit informatívabb az eredményjelző is: kapunk kulcsjátékos-elemzést a meccs kezdete előtt hogy az újgenerációs verziók bővülhetnek majd az alkotóközpont funkcióval is, a hatékony csapat- és ligakészítést segítve anélkül, hogy szét kellene „barmolni" az eredeti játékot.

DERÉK IPAROSMUNKA

Lezárásnak azt kell mondani, hogy megint több és jobb. Apró hibákkal ugyan találkozhatunk majd, a kezdeti időszakban a szerve-

A FIFA 16 nem újította meg az alapjaitól a szériát, de a szokásosnál azért több újdonságot hozott.

és a játékvezető nem feltétlenül ragaszkodik az indokolatlan 5 perces hosszabbításokhoz sem. A sporinál immáron van spray, csakhogy mindenki tudja, hol a határ, a kezdők pedig a FIFA Trainer segítségével tanulhatnak meg játszani. A Premier League integrálása még mindig sokat dob a hangulaton, de ezúttal már a Real Madrid is szerződött partnere a játéknak. Visszatért a hiányzó Brazil bajnokság is, igaz az egyéb csapatok közé száműzve, de ennyivel is nagyobb a felhozatal. Nem hivatalos, nem is megalapozott, de lehetséges, rek túlterheltsége is okozott némi kellemetlenséget számomra, már a kioldható tartalmak jóváírása során is. Általában másodjára azért sikerült az is, amit nem akart bevenni a rendszer. Néhány meccsért megkaptam a 3 pontot a kapcsolat megszakadása miatt, amit persze nem bántam, de szívesebben fociztam volna kicsit.

Ha ennél több gonddal nem találkozunk az idők során, akkor úgy gondolom, hogy a FIFA 16 egy igazán méltó folytatás lett.

ŐSZI-TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

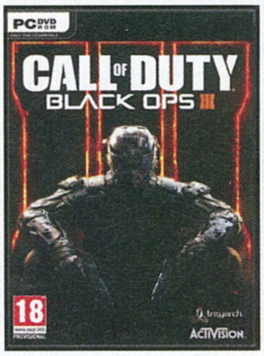
SSD KINGSTON 120GB

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.990 Ft
Hosszabbítással:	21.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	30.990 Ft
Hosszabbítással:	29.990 Ft

FLASH DRIVE KINGSTON 64GB

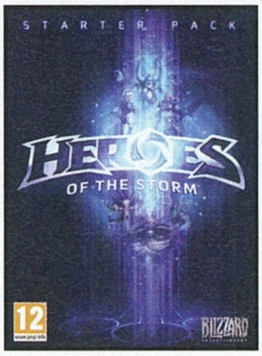
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3



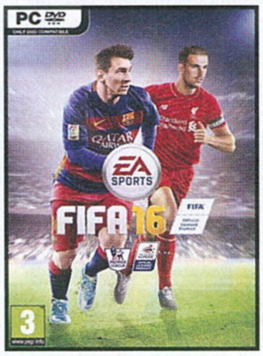
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	19.490 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

HOS: STARTER PACK



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	13.990 Ft
Hosszabbítással:	12.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	21.490 Ft
Hosszabbítással:	20.490 Ft

FIFA 16



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	19.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

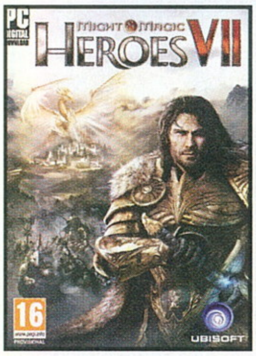
STARCRAFT 2: LOTV

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	16.990 Ft
Hosszabbítással:	15.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	24.490 Ft
Hosszabbítással:	23.490 Ft

Közeledik az év vége, így ismét frissítettük az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Az akciók 2015. december 31-ig érvényesek!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

MIGHT & MAGIC HEROES 7



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

RAINBOW SIX SIEGE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

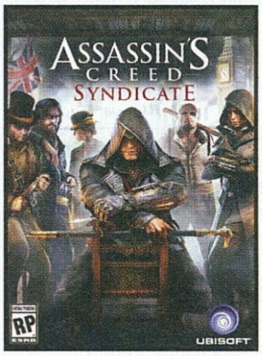
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

FALLOUT 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

AC: SYNDICATE



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

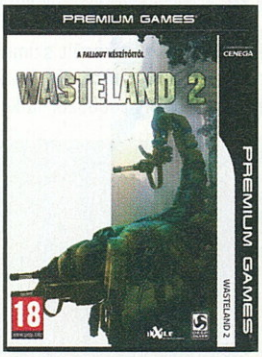
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

METAL GEAR SOLID V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	19.490 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

WASTELAND 2



NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	9.490 Ft
Hosszabbítással:	8.990 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

PES2016

PRO EVOLUTION SOCCER

[ÍRTA **MO**] **Különösen nagy várakozással ültem le az idei PES-epizód elé, hiszen a tavalyi rész egy nagyon ígéretes új irányba terelte az évek óta önmagát kereső sorozatot, lefektetve egy olyan játékmenet alapjait, ami végre ismételten a futball legjobb pillanatait hozhatja el a videojátékok világába.**

A jól sikerült demó és a külföldi szakújságok rajongó kritikái pedig tovább fokozták kíváncsiságomat, hiszen úgy tűnt, hogy a Konami fejlesztői komolyan vették idén a feladatukat, és ezt mikor is tehették volna jobbkor, mint a sorozat születésének huszadik évfordulóján. Így igaz, a „nyerő tizenegy" immár két évtizede ontja a gólokat, az idei szezon pedig kétségtelenül az egyik legjobb, ami valaha a széria történetében készült. Még akkor is, ha a születésnapi ajándék csomagolása nem teljesen hibátlan.

Merthogy a PES 2016 egyáltalán nem az, és a programot a játéktörténelem legjobb futballszimulátorának kikiáltó hangzatos kritikák pedig túlzóak, mindamellett, hogy érdemei elvitathatatlanok: a dinamikus, remek tempójú, szórakoztató és mégis kihívásokkal teli játékmenet pár perc alatt magába szippantja majd a virtuális foci rajongóit. Ezt látva pedig még inkább fájó, hogy a körítésre nem maradt ideje, ereje, figyelme a Konaminak.

Női játékosok ugyan nincsenek, helyette viszont sokat fejlődött a játékmechanika és a külcsín is egyre pazarabb.

SZÉP VAGY, SZEBB A TAVALYINÁL

A letisztult, aktív csempés megoldásokkal operáló menürendszerből az első meccset elindítva rögvest megmutatják magukat az idei év újdonságai. Elsőként nyilván a sokat finomodott látvány fog feltűnni: a tavalyi 720p-s felbontás helyett végre Xbox One-on is majdnem Full HD-ben (1360 x 1080) pompázó futballisták és stadionok fogadnak minket. Persze a végeredmény nem nevezhető forradalminak, a Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain grafikájáért is felelős házi gyártású FOX Engine nem kölcsönöz makulátlan megjelenést a PES 2016-nak. Több helyen is szembetűnőek az alacsony felbontású textúrával bíró elemek (pl. a BL meccsek előtt a játékos kapu oldalán felbukkanó „fűrészfogas" European Champions League felirat különösen ciki, ha már egyszer a Konami 3 évre bezsákolta az UEFA által szervezett tornák exkluzív jogait). Közelről szemlélve persze nagyon-nagyon szép az arcok kidolgozottsága, minden egyes bőrhiba, apró ránc szemrevételezhető a sztárjátékosokon, a mezek pedig realisztikusan gyűrődnek, ám az egyre távolodó kamera már közel sem fest olyan meggyőző képet. Főként a fű és a még mindig csúnyácska közönség megjelenítésével lehet problémánk, és bár utóbbi esetében rengeteg külön-külön animált szurkolót fedezhetünk fel a lelátókon, összességében még mindig nem keltik kaotikus, tomboló tömeg benyomását, inkább kódsorok kiszámított parancsait végrehajtó díszletként funkcionálnak. A fényeffektekkel is néhol mellélőttek a fejlesztők, van, ahol egészen természetellenesek a viszonyok, és egészen műtermi hatást keltenek, de ezzel végére is értünk a látvánnyal kapcsolatos, kifogásolható pontoknak.

A dinamikusan változó időjárási viszonyokat például remekül sikerült szimulálni, és ha ennek demonstrálása miatt a kelleténél talán egy kicsit többször is kell esőben futballoznunk, ez sokat dob a hangulaton. Bármikor megtörténhet, hogy egy napsütéses délutáni meccsen elkezd szakadni az eső, és persze mindez fordítva is igaz, gyakran az égi áldás elálltával száraz mezben játszhatjuk végig a második félidőt. Ráadásul mindez nem csak vizuális effekt: a gyepre hulló víz mélyebbé teszi a talajt, a távoli lövések és passzok meg-megcsúsznak a nedves füvön, és persze a cseleket és a becsúszásokat is másképp kell időzítenünk. Ezzel pedig el is érkeztünk a PES 2016 legerősebb részéhez, a játékmenethez.

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
PES Productions

MŰFAJ
sport

MULTI
van

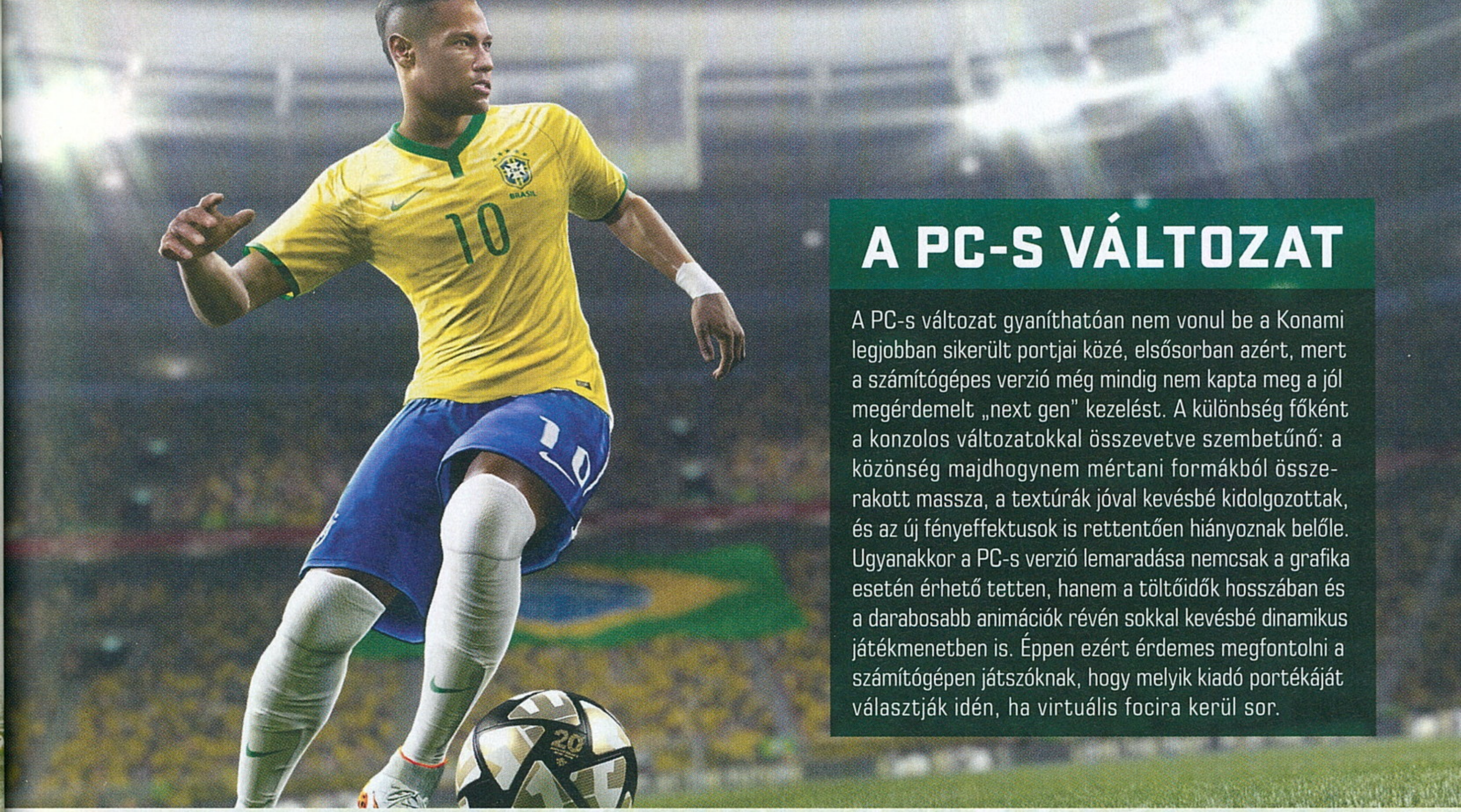
STÍLUSMINTA

Pro Evolution Soccer 2015
2014 (KONAMI)

FIFA 16
2015 (EA SPORTS)

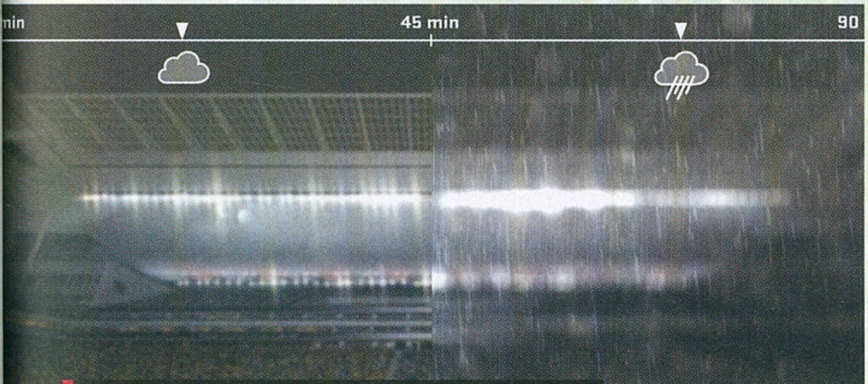
TEST A TEST ELLEN

Ami a pályán történik az ugyanis egész egyszerűen fantasztikus, lényegében minden tavaly felmerülő problémát kijavítottak a fejlesztők. Nyoma sincs a komikus jeleneteket produkáló fizikai motornak, a kapusok mesterséges intelligenciája remekül működik (a kirúgások esetében azért előszeretettel passzolnak az utolsó hátvédhez, még akkor is, ha annak éppen egy csatár lóg a nyakán), nem rúgunk 8-10 kapufát egy meccsen, a labdával viszont úgy varázsolunk, ahogyan csak szeretnénk, legyen szó akár indításról, lövésről vagy finesszes cselről. A PES 2016 a tavalyi rész taktikus, megfontolt játékmenetét hozza, ám mégsem tűnik lomhának, köszönhetően annak, hogy háromszor annyi animáció került az idei részbe, így



A PC-S VÁLTOZAT

A PC-s változat gyaníthatóan nem vonul be a Konami legjobban sikerült portjai közé, elsősorban azért, mert a számítógépes verzió még mindig nem kapta meg a jól megérdemelt „next gen" kezelést. A különbség főként a konzolos változatokkal összevetve szembetűnő: a közönség majdhogynem mértani formákból összerakott massza, a textúrák jóval kevésbé kidolgozottak, és az új fényeffektusok is rettentően hiányoznak belőle. Ugyanakkor a PC-s verzió lemaradása nemcsak a grafika esetén érhető tetten, hanem a töltőidők hosszában és a darabosabb animációk révén sokkal kevésbé dinamikus játékmenetben is. Éppen ezért érdemes megfontolni a számítógépen játszóknak, hogy melyik kiadó portékáját választják idén, ha virtuális focira kerül sor.



A dinamikusan változó időjárási viszonyok rengeteget hozzátesznek az élményhez, ráadásul nemcsak a látvány, hanem a fizika terén is.

az összhatás sokkal dinamikusabb, gördülékenyebb lett. Nem beszélve arról, hogy ennek jótékony hatásaként a sztárok még inkább felismerhetőek mozdulataikról, Arjen Robbent például akkor is kiszúrnánk a pályán futásáról, cseleiről és lövéseiről, ha parókában tenné mindezt.

Az ütközéseket, fizikai kontaktusokat szimuláló új „collision system" modul parádésan sikerült, súlyt ad a küzdelemnek, tényleg a valódi focit idézi, ahogyan a játékosok egymást ráncigálva, feltartva, gyűrve, nyúzva igyekeznek megszerezni a labdát. Virtuális futballistánk testi erejét kihasználva reménytelennek tűnő helyzetekben verekedhetjük ki magunknak a játékszert, mindezt úgy, hogy közben a gyengébb fizikummal rendelkezők sem maradnak védtelenek, hiszen ők is képesek a labda hatékony fedezésére. Kár, hogy a bíráskodást nem sikerült az átalakított küzdelem minőségéhez igazítani, és ha korábban azzal vádoltuk a PES-játékvezetőket, hogy roppant szigorúan torolnak meg minden apróságot, akkor most pont az ellenkezőjét mondhatjuk el. A fizikai kontaktusokra épülő futballháború érvényesülése érdekében kis túlzással szinte bármi megengedett a gyepen, teljesen egyértelmű faultokat sem követ ítélet, az engedékenyen alkalmazott előnyszabály következtében pedig simán megúszhatunk lapot érő megmozdulásokat is. A gépnek erre persze nincs nagyon szüksége, hiszen alig-alig szabálytalankodik, egy-egy szabadrúgási lehetőségre gyakran akár meccseket is várnunk kell, ami a program erősen fizikai küzdelemre kihegyezett volta miatt nem éppen hihető.

Ezt leszámítva a gép által irányított ellenfelek és társak többnyire jó döntéseket hozva avatkoznak játékba támadásban és védekezésben egyaránt, kiválóan működik az egyes csapatrészek közötti összhang, a beállításoknál – melynek nehézkes és bonyolult kezelőfelületére azért ráférne már egy reform – felfedezhető új opciók, így a labdás és a labda nélküli játékhelyzetekben beállítható taktikai variációk pedig sokrétűvé, méllyé és izgalmassá varázsolják az élményt. Kár, hogy az audio részleg nem teszi mindezt még hangulatosabbá, hiszen a stadionok hangzavara egy idő után inkább idegesítő, mint atmoszférikus, az unott Jim Beglin mellett a kommentátori székben Jon Championt váltó, és már egy 30 méterről alaposan fölé durrantott lövés esetén is hangosan óbégató Peter Drury pedig elhibázott választás volt. Igaz, a pár meccset követően is feltűnően önismétlővé váló közvetítés nem csak az ő hibája.

MINTHA A RÉGI VOLNÁL

A PES 2016 játékmenetéről az apró negatívumokkal együtt is csak szuperlatívuszokban beszélhetünk, ám ez nem mondható el a tartalomról, hiszen minden fontos játékmódot lényegi újítástól mentesen kapunk meg ismét. A menedzseri opciót takaró Master League-ben ugyan már találunk kalendárium nézetet és jobban testre szabható edzési lehetőségeket, az egyetlen futballista karrierjére koncentráló Become A Legend pedig kevesebbet tölt, és ritkábban fordul elő, hogy a kispadra szorulunk játékosunkkal, de ezek nem azok a kaliberű újdonságok, amikre igazán vártunk. És ilyen tekintetben a tavaly bemutatkozó, nagyreményű online játékmód, a FIFA-franchise elképesztően népszerű FUT opciójának mintájára megalkotott MyClub is csalódás.

Igaz, néhány hasznos funkció bevezetésre került, például a felesleges játékosainkat edzővé alakíthatjuk, hogy a stílusban hozzájuk leginkább passzoló futballistáink értékeit növeljük, a labdarúgók meccsenkénti fejlődését garantáló szintrendszer is jó ötlet, ugyanakkor nagyon hiányzik az átigazolási piac, így célzott játékosvásárlás helyett továbbra is a szerződtetett ügynökök képességeire és a szerencsére – vagyis hogy éppen kit rejt a kipörgetett labda – vagyunk bízva a csapatépítés terén. Persze a MyClub így is a legszórakoztatóbb opciója a PES 2016-nak, de igazi, sokoldalú rivális helyett még mindig inkább a szegény ember FUT-jának tűnik.

Mindent egybevetve a Konami remek epizóddal lepte meg idén a rajongóit, a program magját képező játékmenet pedig van olyan erős, hogy az apróbb hibákat könnyedén elnézzük neki. Most már „csak" a tartalmat és a prezentációt kellene ehhez igazítani, hogy új királyt avathassunk a futballszimulátorok éves harcában.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 1,8 GHz vagy AMD Athlon II X2 240, 1 GB RAM, GeForce 8800 / Radeon X1600 VGA, 9 GB HDD

Sokat fejlődött a PES, de leginkább csak a játékmenet terén, a kapcsolódó tartalom szinte fikarcnyit sem változott. A 20. évfordulóhoz méltó, magas színvonalon teljesítő játék, de még van hova fejlődni.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

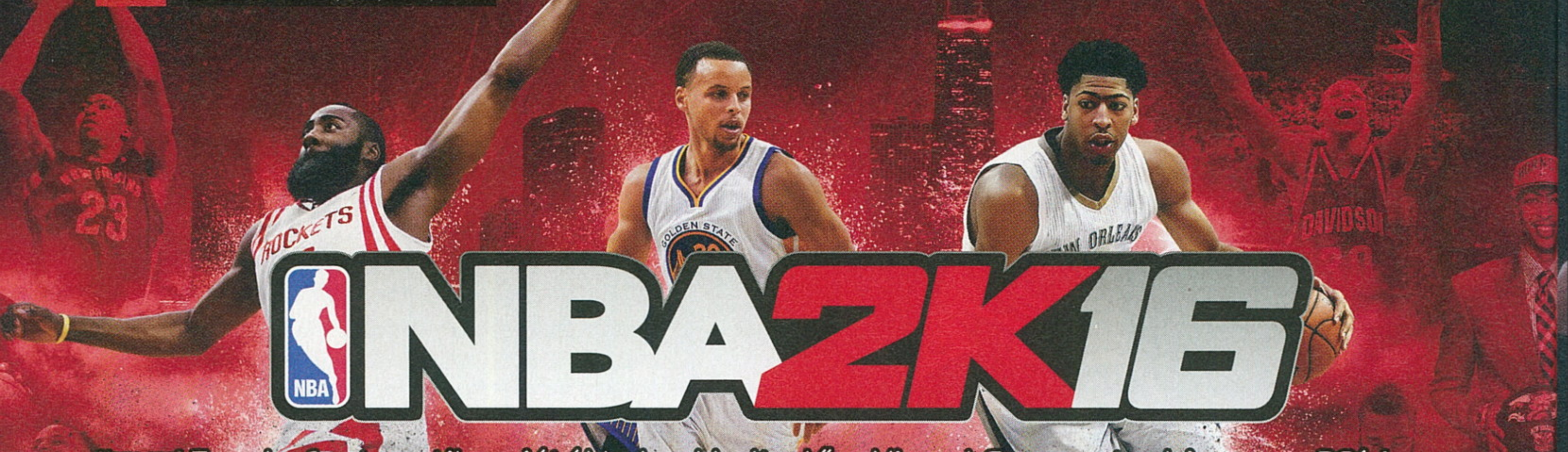
PRO

Az új ütközési rendszerrel és a bosszantó hibák kigyomlálásával elképesztő élményt nyújt a játékmenet, grafika terén pedig tagadhatatlan az előrelépés.

KONTRA

A körítést illetően lenne mit tanulni a riválistól, kevés újdonság, és persze a licencek továbbra is húsbavágóan hiányoznak.

90%



NBA 2K16

[ÍRTA MO] Tavaly fantasztikus játékkal rukkolt elő a Visual Concepts, hiszen a 2014-ben újgenerációs környezetbe ültetett kosárlabda-szimulátorukat sikerült tisztes mennyiségű tartalommal feltölteni. Idén éppen ezért nagy kérdés volt, hogy mivel lehet még tovább bővíteni azt.

ADATOK

KIADÓ
2K Sports

FEJLESZTŐ
Visual Concepts

MŰFAJ
sport

MULTI
van

STÍLUSMINTA

NBA 2K14
2013 (2K SPORTS)

NBA 2K15
2014 (2K SPORTS)

Nos, a fejlesztők nem jöttek zavarba és számtalan újdonsággal készültek az új szezonra, így nem túlzás kijelenteni, hogy a valaha készült egyik legjobb kosárlabdajátékot kapják az NBA 2K16 vásárlói. A játékmenettel már tavaly sem volt különösebb gond, most azonban tényleg nem lehet okunk a panaszra: a gyönyörű látvány mellé csaknem hibátlan kosárlabdaélmény társul. Minden sportolót tetőtől talpig újra beszkenneltek a fejlesztők, és nem csak kinézetüket, frizurájukat, testfelépítésüket, de még a tetoválásaik is a valóságnak megfelelően alkották újra a játékban, de persze nem csak a karaktermodellek, hanem az animációk is sokkal csiszoltabbak, a sztárjátékosok pillanatok alatt beazonosíthatók a pályán jellegzetes mozdulataikról is. Az új prezentációs elemek, a mérkőzéseket felvezető videók, a meccsek szünetében látható bejátszások, a rövid interjúk, a Kevin Harlan - Clark Kellogg - Greg Anthony trió által elkövetett remek meccskommentár, vagy a Shaquille O'Neal és Kenny Smith közreműködésével készült értékelések elképesztően feldobják a hangulatot, pláne, hogy ezek töltési idejét sikerült elég jól optimalizálni. Emellett a szimuláció apróbb hibáinak is búcsút mondhatunk, mostantól nem lehet mindenki mellett gyorsan elrobogva könnyű kosarakat szerezni, pontosabban egyszer-egyszer megtehetjük, de csakis taktikusan felépített, kijátszott figurákkal lehetet hatékonyan érvényesülni és mérkőzéseket nyerni. Ez főként az MI jelentős fejlődésének köszönhető, ami folyamatosan alkalmazkodik játékunkhoz, már pár alkalom után felismeri, hogy mire vagy éppen kire szeretnénk kijátszani az adott figurát, így biztosak lehetünk benne, hogy azonnal szoros őrizetet kap az ügyeletes dobógépünk, a cselkirályunkra pedig ketten is kilépnek, hogy feltartóztassák a palánk felé vezető úton.

Emiatt a kezdők nem feltétlenül fogják élvezni a játékot, amíg rá nem éreznek az egyes játékhelyzetek megoldásának módjára, illetőleg az irányítás ritmusára és finomságaira, és bár rengeteg beállítási lehetőség közül választva könnyíthetünk a játékmenet kihívásain, olyan segítséget, mint a tavalyi, NBA sztárok által narrált gyakorló opció most nem kapunk. Pedig a veteránoknak is lesz mit tanulni, hiszen az irányítás újabb opciókkal bővült. A Pro Stick névre keresztelt rendszer természetesen megmaradt, a jobb analógkarral hajthatunk végre minden fontosabb mozdulatot kosarasunkkal, a dobásokat, a cseleket, a zsákolásokat, és a trükkös passzokat egyaránt, de dedikált gombot kapott például a magas- és a pattintott átadás, a bal ravasszal pedig minden eddiginél hatékonyabban foghatunk pozíciót a palánk alatt.

A BŐSÉG ZAVARA

Ha már otthonosan mozgunk a pályán, akkor az NBA 2K16 elképesztő mennyiségű lehetőséget biztosít a tudásunk próbára tételére. Az ismert játékmódok mind visszatérnek friss opciókkal felvértezve, de találunk teljesen új megoldásokat is, amikkel főként a tavaly kifogásolt online szegmens bővítésére feküdtek rá a készítők. A legnagyobb ellenfelünk azonban sajnos ezeknél ismételten a 2K megbízhatatlan szerverei lesznek, ezt a problémát évek óta nem sikerül rendbe raknia a kiadónak, és kifejezetten bosszantó, hogy sokszor egyáltalán nem, vagy csak nehézkesen tudunk csatlakozni, a lagos pillanatok pedig biztos, hogy a döntő kosár megszerzésének pillanataiban zavarnak majd be.

> Tartalom, hangulat, látványvilág és játékmenet terén nehéz lesz túlszárnyalni azt, amit az NBA 2K16 nyújt.

Mindezek ellenére azért sokat javult a helyzet, és nem csak az online játékmódok minőségét, hanem mennyiségét illetően is. Play Now név alatt érjük el az alap multiplayer lehetőségeket, itt mérkőzhetünk meg az internet legjobb kosarasaival, a szokásos online pontvadászatot és ranglistát azonban ezúttal egy kiesésre-feljutásra kihegyezett bajnoki rendszer fejeli meg. Újdonságot a Jordan Rec Center örökébe lépő Pro-Am játékmód jelent, itt ugyanis egyszerre akár 40 játékos is összegyűlhet egy hatalmas, négy egymás melletti pályát magában foglaló arénában, hogy az NBA szabályoknak

Jó sportjátékhoz méltóan ezúttal is mindenbe belenyúlhatunk, menedzselhetünk, sőt álomcsapatunkat is létrehozhatjuk.

HEY MR. DJ

Nem maradhat NBA 2K-epizód ütemes hip-hop zene nélkül, az NBA 2K16-ben pedig három lemezlovas kapott lehetőséget arra, hogy hozzátegye a magáét a játék hangulatához: DJ Premier és DJ Mustard egy-egy, míg a közöttük legnagyobb névnek számító DJ Khaled három ütős szettel képviselteti magát. Emellett egy az eddigi részek kedvenc slágereiből (pl. „All I Do Is Win" vagy a „We Takin' Over") összreakott válogatás, valamint egy a világ különböző tájairól származó dalokat csokorba gyűjtő lejátszási lista is helyet kapott a program 50 nótát tartalmazó, igényes zenei anyagában. A műfaj szerelmeseinek akár külön megvételre is ajánlott.

megfelelően mérkőzzenek meg egymással. Csapatunknak itt nem csak logót, felszerelést, de saját játékteret is tervezhetünk, amihez döbbenetesen sok kelléket használhatunk, még a gyűrű színét is kedvünkre váltogathatjuk.

A teljesen ízlésünk szerint alakítható bajnokságokat, valamint 25 Euroliga gárdát és klasszikus csapatokat egyaránt kínáló MyLeague szintén kapott egy online komponenst, a saját fantázia ligánkba ugyanis 29 valódi játékost meghívva küzdhetünk akár 80 szezonon keresztül. A sorozat történetében első alkalommal lehetőségünk van a létező csapatok minden egyes részletét megváltoztatni, a Lakerst például átköltöztethetjük a Keleti-partra, miközben átvariáljuk a mezük színösszeállítását, a stadionjukat, netán az emblémájukat is, ezzel garantálva bajnokságunk egyediségét.

Ez az opció egyébként a jegyárak beállításától egészen az igazolásokig minden apró menedzseri teendőt ránk bízó MyGM játékmódban is elérhető, melyben már a szimulált meccsekbe is belenyúlhatunk edzőként, hogy stratégiai változásokat eszközöljünk, így könnyű belátni, hogy hosszú hónapokra elegendő elfoglaltságot kínál az NBA 2K16, pedig még nem is beszéltünk a legnagyobb, és leginkább reklámozott újításáról, a történetorientált karriermódról.

LÉPÉSHIBA

A 2014-es LeBron James köré épített sztori után, tavaly nem kaptunk ilyet, mindenféle kerettörténet nélkül kellett felküzdenünk magunkat az NBA legjobb játékosai közé, most azonban az Oscar-díjra jelölt filmrendező, Spike Lee által jegyzett történetbe tapasztalhatjuk meg milyen érzés a középiskolai csapatból az profi ligába csöppenni. A Livin' Da Dream címre keresztelt MyCarrier kampány azonban óriási csalódás, és dacára annak, hogy a New York Knicks rajongó Lee kiválóan ismeri mind az észak-amerikai profi liga közegét, mind pedig a hip-hop zenétől hangos, fekete szubkultúrát a koncepció teljesen elhibázott. A legnagyobb bakival már az első képsorokon szembesülünk, ugyanis hiába alkottunk meg egy fehérbőrű, netán

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo, 4 GB RAM, DirectX 10.1 VGA, 50 GB HDD

A tavaly magasra tett lécet nem csak átvitte a Visual Concepts, hanem pár szinttel feljebb is tornázta azt a teljesen testre szabható valódi csapatokkal, az online játéklehetőségek bővítésével, és a jól ismert és kiválóan működő játékmódok frissítésével. A virtuális kosárlabda által nyújtott pazar élményt csak a koncepciójában és megvalósításában egyaránt elhibázott, történetorientált kampány, illetőleg a szerverek megbízhatatlansága csorbítja.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

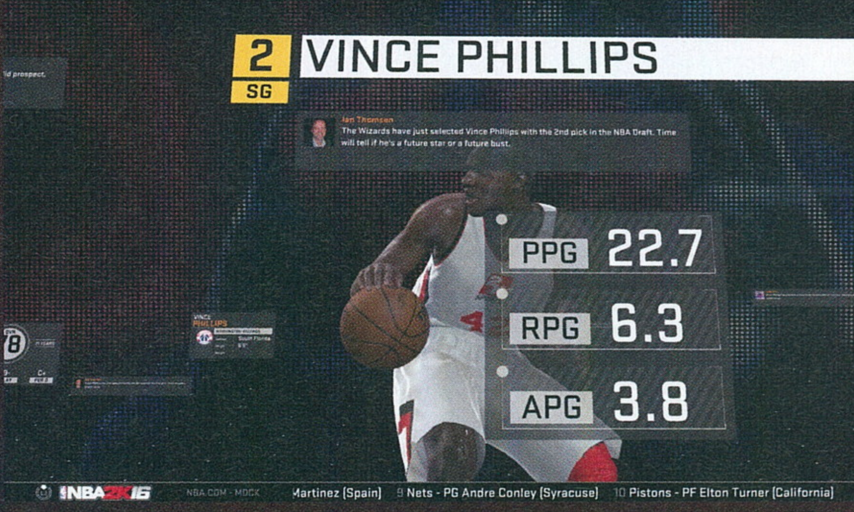
PRO

Még szebb, még jobb, még több...

KONTRA

Formán kívüli szerverek és több sebből vérző sztorimód.

93%



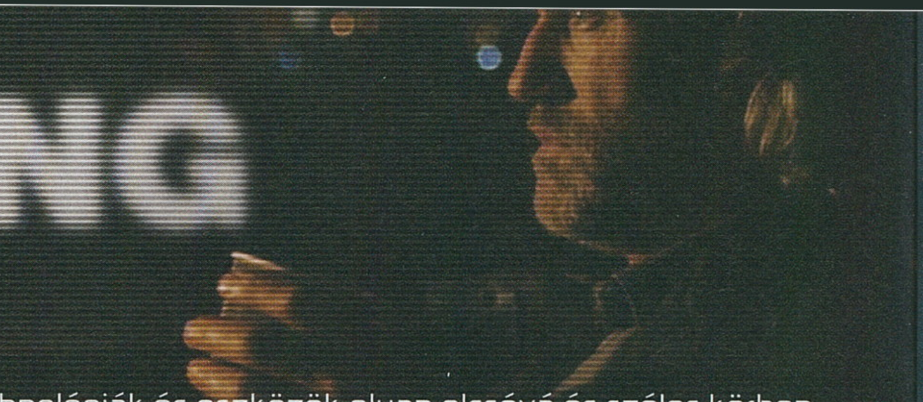
egy kínai játékost magunknak, akkor is egy fekete család szeretetteljes mindennapjaiba csöppenünk bele, ráadásul egy fekete lány ikertestvér oldalán! Ez már önmagában annyira zavaró és komikus, hogy innentől kezdve nehéz bármit is komolyan venni, amit látunk a képernyőn. Más kérdés, hogy ettől eltekintve is egy érzelgős, és borzasztóan sablonos felemelkedés történetet kapunk, a legmegdöbbentőbb, pedig az, hogy Lee pont olyan sztereotip módon ábrázolja figuráit a pénzéhes (khm... fehér) klubtulajdonostól a balhés gyerekkori barátig, mint ami ellen egész életművével fellépett eddig.

A „légy te a történet" marketingszövegnek se dőljön be senki, hiszen semmi ráhatásunk nincs a sztorira, a mérkőzések által csak néha megszakított, hosszas beszélgetéseket és borzasztóan drámainak szánt képsorokat bemutató animációs videókban minden teljesen függetlenül zajlik tőlünk, csak arra kapunk lehetőséget a történet egy-egy pontján, hogy eldöntsük, mely csapatokban szeretnék kosarazni. Szerencsére nem kínoznak bennünket sokáig ezzel a készítők, a középiskolás csapatban, az egyetemi bajnokságban, és az első NBA szezonunkban összesen 15 meccsen kell túl lennünk ahhoz, hogy végére érjünk a zavaró intermezzónak, és nekivághassunk az amúgy tényleg izgalmas és tartalmas karriermódnak. Amelyben természetesen minden eddigi opció a rendelkezésünkre

áll most is, a játékosunk képességeinek fejlesztésétől kezdve a NBA sztárokkal való haverkodáson át egészen a cipőtervező alkalmazásig, sőt, még újdonságokra is futotta a fejlesztők erejéből. Így kapunk egy saját, fejleszthető-csinosítgatható kosárpályával felszerelt lakást, amolyan központi HUB-ként, innen pedig végre kicsit összeszedettebb és átláthatóbb menürendszeren keresztül minden fontos opciót elérhetünk a MyCarrieren belül.

A legnagyobb újdonság emellett talán, hogy a szabadnapjainkat is ügyesen kell szerveznünk, hogy az extra tréningek, a különböző, in-game pénzszerzésre szolgálós médiaeseményeken való megjelenések, valamint a rajongókkal való találkák is beleférjenek a zsúfolt napirendünkbe.

Az NBA 2K16 már-már átláthatatlan mennyiségű elfoglaltságot kínál egyetlen játékon belül rengeteg aspektusát megmutatva a világ egyik legnépszerűbb sportágának. A Visual Concepts újra bizonyította, hogy igenis figyel a rajongók elvárásaira, és minden eddiginél több lehetőséget zsúfol a programba, az online részleget érintő technikai problémákat és a teljesen középszerű, és felesleges sztorimódot leszámítva olyan magas színvonalon, hogy azt nem csak a rivális NBA Live-nak, hanem a jövőre esedékes új epizódnak is nagyon-nagyon nehéz lesz felülmúlnia.



MISSING

AN INTERACTIVE THRILLER

[ÍRTA FLYNN] Napjainkban a hobbifilmes technológiák és eszközök olyan olcsóvá és széles körben elterjedtté váltak, hogy gyakorlatilag bárki készíthet FMV kalandjátékot. Ebbe vágta a fejszéjét a Zandel Media is, s bár egyelőre nagyon keveset mutatnak meg belőle, de amit igen, az elég jó.

A Missing: An Interactive Thriller egy kb. 45 perces részekre bontott logikai kalandjáték, amiben a '90-es években elterjedt FMV technológiával (Full Motion Video) irányíthatunk élő szereplőket kvázi filmes hatást elérve. A Zandel Media játékában egy David Newcastle nevű férfi bőrében ébredünk egy elhagyatottnak tűnő épület pincéjébe zárva, innen kell különböző rejtvényeket megfejtve – hol minél gyorsabban, hol az ügyességünkre hagyatkozva – kiszabadulnunk. Sok meglepetés nincs: aki valaha játszott logikai kalandjátékkal, az látott már mindent, amit a Missing kínálni tud, mégis, a hangulat – az első másodpercekben olyan, mintha a Fűrész keveredne korunk divatos szabadulószobáival – elviszi a hátán a nehéznek nem nevezhető pályákat, hogy miután kiszabadulunk, véget is érjen az első rész, és jöjjön pár másodpercnyi előzetes a folytatásból. Valahol ebben az egészben egy pillanatra a játék kitekint a világba, és egy Lambert nevű nyomozót is irányíthatunk pár pillanatra, ez a szál egyelőre azonban olyan rövid, hogy érdemben nem igazán lehet beszélni róla. Vélhetően a második részben ezen lesz majd nagyobb hangsúly.

KLASSZIKUSOK NYOMÁBAN

Összességében nagyon is kellemes és élvezetes a Missing, de azért jó lenne, ha a folytatások többet kínálnának, mondjuk, elsősorban nem 45 perces epizódokból állnának, mert mindent egybevetve ez így nem sok. Épp, amikor a játékos igazán elkezdene szórakozni, véget ér minden, és lehet várni a következő részre, ki tudja meddig. A 4 eurós ár sem biztos, hogy arányban van azzal, amit kapunk: olcsónak kétségkívül olcsó, de ha egyszer végigvittük, utána már nem vesszük elő újra (hacsak nem akarunk minden achievementet bezsákolni, ehhez az sem nagy kihívás, maximum plusz 10 percről beszélünk).

Ettől független megelőlegezzük a játéknak a pozitív(abb) értékelést, mert a potenciál benne van. A színészi alakítások kifejezetten jók; ez az FMV-k egyik nagy rákfenéje, a Tex Murphyken kívül eddig kevesen tudták ezt az nagyon nem lőhet mellé, ha erre költi. Az achievementek között egyébként vannak érdekes és kifejezetten nehéz kihívások (pl. az első puzzle-t 5 másodperc alatt megfejteni, a tűzjelzőt elsőre eltalálni, stb.), szóval ezekkel el lehet szórakozni némi ideig, és a robbantásos jelenet is van önmagában annyira impresszív, hogy azt a pár másodpercet átéljük újra. Eddig azonban kijelenthető, hogy vélhetően sokkal nagyobb munka (és fun!) volt fejlesztői oldalról összerakni a Missinget. Bízunk a folytatásban.

Az FMV-játékok kora ugyan jó rég leáldozott, de akadnak még feltámadó klasszikusok és új gyöngyszemek.

jól megugrani, ehhez a képest a Missing simán lehet, hogy még azoknál is jobb. De nagyon rendben van a forgatókönyv, az operatőri munka és a vágás is, érezhetően rendelkeznek a készítők filmes tapasztalattal – ha ügyesek vagyunk és nem ragadunk le nagyon a videók nézésével, akkor a játékmenet valóban szinte észrevétlenül vált videóból éles játékba, és az átmenetek ezzel annyira simulékonyak és észrevehetetlenek lesznek, amit eddig senki nem ért még el a műfajban. A történetből is bármi lehet, egyelőre annyit tudunk, hogy valaki elrabolta és bezárta a főhőst, illetve különböző fotókat helyezett el a családjáról a helyszínen, ezzel is tudatva vele, hogy a markában van.

MERRE TOVÁBB?

Nagyon nehéz többet mondani a játékról, szinte bele sem merültünk még, de máris várnunk kell a második részre, amiről eddig nincs hír, de azt egyébként valószínűsíteni lehet, hogy nem fogják nagy csinnadrattával felvezetni. Alighanem egyik napról a másikra elérhetővé válik, ezért azt mondjuk, hogy akinek van felesleges 1300 forintja,

ADATOK

KIADÓ
Zandel Media

FEJLESZTŐ
Zandel Media

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Core 2 Quad Q6600 CPU, 2 GB RAM, Intel DirectX 9.0 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Talán kár volt ilyen rövidre húzni az első részt, de kétségkívül bármi lehet belőle!

GRAFIKA:	75%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

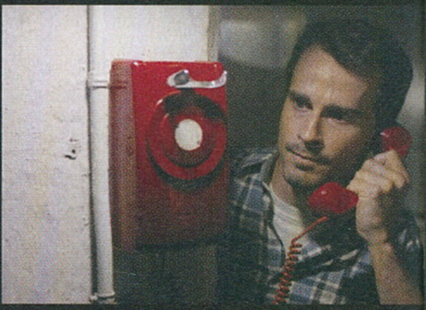
PRO

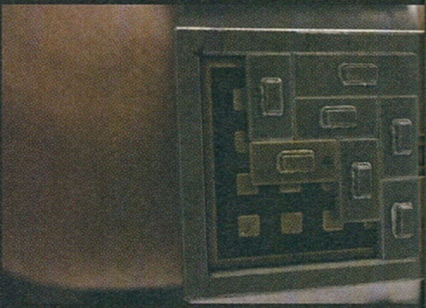
Klassz színészi alakítás, izgalmas akciójelenetek.

KONTRA

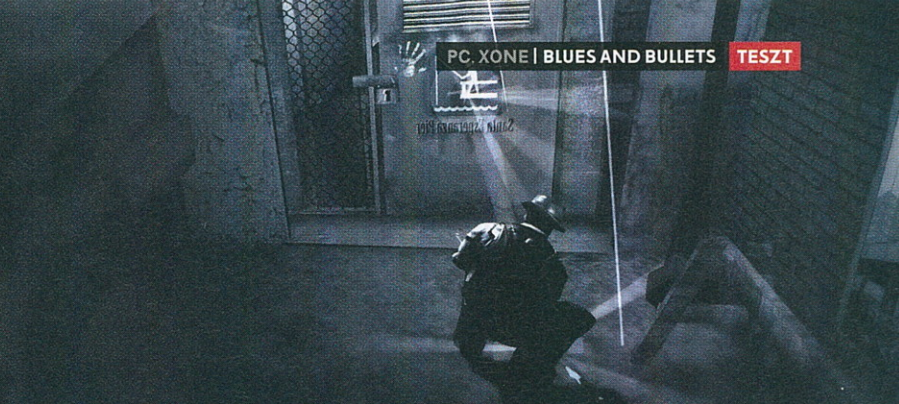
Borzasztóan rövid, helyenként nagyon könnyű.

72%





Hála az égnek nem a The Asylum stúdió olcsó mozimásolatainak minőségében kell végignéznünk a történéseket, ami már jópont.



Blues & Bullets

[ÍRTA MCMACKO] **Ha a kalandjáték zsáner (a szó klasszikus értelmében) már nem is jelent akkora durranást, mint mondjuk két évtizede, a műfaj a jóslatokkal ellentétben nem halt ki, csak perifériára szorult, vagy meghökkentő átalakulásokon esett keresztül.**

Az epizodikus kalandjátékok sem ma kezdték pályafutásukat; a szélesebb körű sikert talán épp a Telltale-féle The Walking Dead címeknek köszönheti a műfaj. Mostanság amúgy is sokféleképp értelmezik a két-háromórás porciókban érkező, jellemzően a döntési helyzetekre és a narrációra támaszkodó játékokat. Cikkünk tárgyában tinidráma, képregényvilág vagy sci-fi mese helyett egy ritkán látott miliőbe teszünk kirándulást: a Blues and Bullets ugyanis kőkemény film noir stílusban fogant, félúton a Sin City és az Untouchables (Aki legyőzte Al Caponét) című műremekek között. Marcona nehézfiúk, kiégett zsaruk, eltűnő gyermekek, egy okkult szekta és maga Al Capone is tiszteletét teszi a spanyol játékban, amely bizonyos szempontból eszméletlen dolgokra képes, más pontjaiban viszont még volna mit tanulnia a stílustársaktól.

FEHÉR

Nem biztos, hogy szerencsés így kezdeni egy játék kritikáját (hiszen alapvetően nem erről ismerszik meg a Maradandó Alkotás), de a Blues and Bullets fenomenális külalakja óhatatlanul is a grafikára irányítja a figyelmünket. A fekete-fehér alapokhoz minimál mennyiségben felbukkanó színek idomulnak, amelyek a Miller-féle hangulathoz hasonló módon emelik ki a látvány szempontjából fontos elemeket. (Piros feliratok, parázsló tűz, aranyszínű töltény stb.) Félelmetesen ügyesek voltak a játék kulisszáinak virtuális szobrászai is, a kameraman munkásságát pedig súlyos díjakkal lehetne jutalmazni. A Blues and Bullets helyszínei pillanatok alatt beszippantják a játékost, az atmoszféra pedig garantáltan

ADATOK

KIADÓ
A Crowd of Monsters

FEJLESZTŐ
A Crowd of Monsters

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.0 GHz CPU, 4 GB RAM, DirectX 9-es VGA, 7 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Untouchables-sztori alternatív folytatása nagy ígéretekkel rajtol, de reméljük, hogy a folytatásokban finomdik az élmény.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

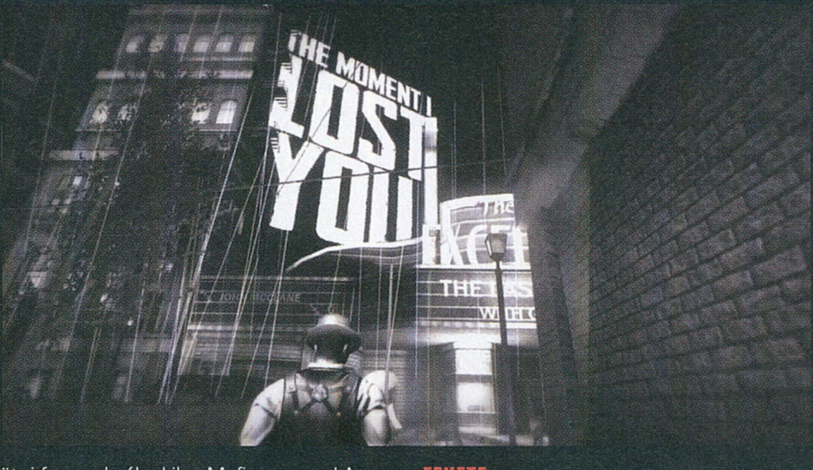
PRO

Eszméletlen hangulat, gyönyörű helyszínek és kamerabeállítások, valamint változatos játékmechanikák.

KONTRA

Átlagos megoldások, itt-ott amatőr játékmeneti elemek húzzák vissza az összképet.

65%



ütni fog azoknál, akik a Mafia vagy az LA Noire játékokat kedves emlékként raktározták el a szívükben. A sztori szintén ötletes, mi több, izgalmas ígéreteket rejtő forgatókönyvön alapul, amely továbbviszi az eredeti Untouchables históriát,

Rendkívül egyedi, sok esetben látványos és piszkosul hangulatos az okkultizmussal is haverkodó első epizód. Csak el ne szúrják a többit.

és ismét főszerepbe helyezi a szembenálló párost, Eliot Nesst és Al Caponét. Szerencsére már most látszik, hogy az első felvonás nem süti el az összes petárdát, az ilyesfajta visszatartott izgalmakat pedig kifejezetten szeretjük. A játékmenet alapjai is tisztességesek: nyomozunk, beszélgetünk, sínre helyezett lövöldözős szakaszokon zúzunk végig (!), máskor amolyan Heavy Rain-módra éljük át az eseményeket, vagy a felkutatott bizonyítékokból rakjuk össze a bűncselekmény idővonalát, akár a legutóbbi Sherlock játékban.

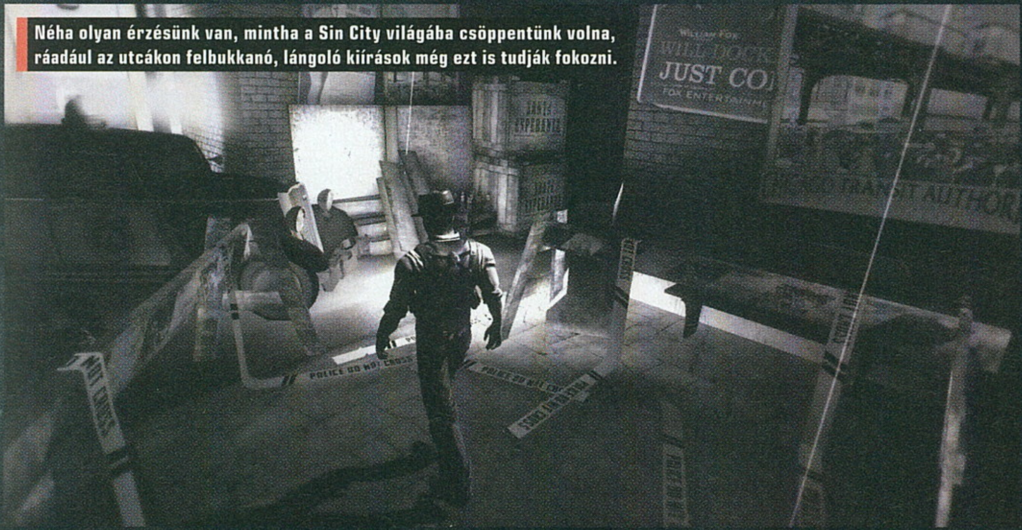
FEKETE

Ha a főbb pontok ennyire rendben vannak, akkor mégis miért nem lehetünk maradéktalanul elégedettek? Nos, ha már a külalakkal kezdtük, azzal is folytatjuk. A fantasztikus vizualitást buta karaktermodellek, gyenge arckifejezések és felemás animációk tarkítják, amelyek hihetetlenül gyengének tűnnek a többi látványelem mellett. Aztán a történetmesélés sem tökéletes. Sokszor abszurd vagy oda nem illő mozzanatok tarkítják a drámai hangulatot, és hát valljuk be, a szinkronszínészi teljesítmény is inkább az animáció minőségéhez konvergál, mintsem a zseniális operatőri munkához, vagy a szuper környezethez. Emellett a játékmenet fentebb taglalt elemeiben sem találhatunk semmi előremutató, vagy az átlagosnál izgalmasabb okosságot. A nyomozást szinte lehetetlen elrontani (elég mindent megtalálnunk), a választási lehetőségek hatását pedig egyelőre csak minimálisan érzékelhetjük. Oké, el kell fogadnunk, hogy a The Walking Dead be nem váltott ígéretére csak óriási fejlesztőstúdióknak lenne lehetőségük megfelelő megoldást találni, de már borítékolható, hogy hosszú távon a Blues and Bullets sem lesz képes erre a bravúrra.

ÉRINTHETETLENEK

A kissé szigorú értékelésünk ellenére azonban nem szeretnénk senkit sem elriasztani a bevezető epizódtól. A meglehetősen visszafogott áron mért első falat garantáltan megtölti majd azok bendőjét, akik belevágnak a nyomozásba. Az elkövetkezendő hónapokban pedig izgatottan várjuk, hogy Ness miként merül alá a szekta vérvörös hálójába. Lesz még itt nemulass!

Néha olyan érzésünk van, mintha a Sin City világába csöppentünk volna, ráadásul az utcákon felbukkanó, lángoló kiírások még ezt is tudják fokozni.



SKYLANDERS SUPERCHARGERS

[ÍRTA **MCMACKO**] **Megérkezett az őszi szezon második „toys-to-life" nagyágyúja, amely sokadik alkalommal ejti majd ámulatba a rajongóit. A Skylanders Superchargers alkotói nem ültek a babérjaikon, az új fejezet ugyanis még annál is jobb lett, mint amit vártunk tőle.**

A mikor egy sorozat az ötödik epizódjához érkezik, ott már általában felmerülhet, hogy a végtermék szolgai robotolásnak lehet csak az eredménye. Egy olyan verkliben pedig, ahol az alapok végtelenített újrafelhasználásából próbálunk ismét valami szórakoztatót összehozni, nos, ritkán végződik emlékezetesen a végeredmény. A Skylanders sorozatot azonban más fából faragták. Már az első felvonással is óriásit robbantó „toys-to-life" pionír minden epizóddal próbált valami trükköt csempészni a műanyag figurás akció-platformer műfajba, de talán most ért igazán a csúcsra az évek alatt érlelgetett formula.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Vicarious Visions

MŰFAJ
platform

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Skylanders: Trap Team
2014 (ACTIVISION)

Disney Infinity 3.0
2015 (DISNEY)

TELE A TANK

Mint az előzetesünkben is taglaltuk: a Skylanders Superchargers a járművek köré építi a mechanikáinak újításait. A korábbi bábuk természetesen mind-mind játékba hívhatók, de most nem az egyedi individuumokon van a hangsúly, hanem a melléjük pakolható járgányokon. A kampány pályáit ezúttal mindenféle röpködős, autókázós és hullámhasítós szekciók dobják fel, melyek zökkenőmentesen szövődnek a szokásos Skylanders játékmenetbe. Figuráinkkal továbbra is gyűjtögetnünk és pofozkodnunk kell, a pályákon elszórtan pedig logikai vagy környezeti feladványok sorakoznak. A poén mindig jól időzítve érkezik: az adott pályaszakaszokat alkalmanként autókázós szekciók kötik össze, ahol általában rögzített pályán, nagy ugratások közepette kell további ellenfeleket és akadályokat legyűrünk.

Hogy miért az autós jeleneteket emeltük ki? Mert a starter alapcsomagban egy négykerekűt találhatunk, a készítők pedig logikusan ezt a járgánytípust emelték a program (kis túlzással) központi elemévé. A további gépeket pedig a következőképp tudjuk előhívni: a pályákon szétszórt NPC-k olykor bónusz küldetésekkel célozzák be hős Skylanderünket, a küldetés mibenléte pedig már messziről felismerhető. Ha a helyi víztározó mellett ácsorog a bajbajutott vakondok, akkor nyilvánvaló, hogy be kell készítenünk a tengeralattjárót. Ha egy égi csatára mutogat a mitévő tündérke, olyankor a röpzajt kell a portálra tennünk, és már mehetünk is rendet tenni a felhők közé. Mindezt természetesen mindenféle átmenet nélkül kell elképzelnünk. A meglepően tágas terekkel operáló pályákon ugyanis egyik szakasz követi a másikat, a távolinak tűnő légi csatához töltőképernyő és átvezető jelenet nélkül suhanhatunk tova. Apropó légi csaták: a repülős szekciók általában fix pálya mentén zajlanak, akárcsak egy Starfox játékban, de néhol átvált a móka egyfajta kikönnyített dogfight-csatározásba, ahol extra feladatként mondjuk még egy menekítő hajó védelmét is megkapjuk. A tengeri részek pedig azért imádnivalók, mert sokszor a brutálisan kidolgozott víz-fizikára építenek. Ezek a szakaszok nem egyszer a régi klasszikus árkád címek előtt is pukedliznek egyet, a miheztartás végett. Sajnos az autós részeknél a nyitott arénák kevéssé jól működnek, de nem a pályadesign, hanem kissé távoli, izometrikus jellegű betekintési szög miatt, amely az irányítást is a feje tetejére állítja. Lehet szokni a dolgot, de hosszú játékórák után sem tudjuk majd annyira precízen irányítani a járgányt, mint amennyire szeretnénk.

Föld, víz és levegő: most már nincs olyan része a Skylanders világnak, ahová ne tudnánk valamilyen módon eljutni.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már publikus: készítettünk egy új Skylanders különszámot! Az idei kiadvány nem csupán a Superchargers-szel kapcsolatos tudnivalókat tartalmazza, de a tavalyi Trap Team komplett bibliájaként is funkcionál, így ha a világon mindent tudni akarsz az elmúlt két Skylanders-játékról, mindenképp zsákolj be egy példányt az újságosnál!

ÉGORSZÁG ISMÉT VESZÉLYBEN

A történések fergetegében ismét a Kaos által szövögetett szálakat kell összegubancolnunk, aki most épp magával a nagybetűs Sötétséggel paktál le. Így értelemszerűen az lesz a dolgunk, hogy a kiszabadításra váró Eon mesterrel és a többi félkegyelmű cimboránkkal megakadályozzuk a gonosz térnyerését. Ha már a sztori nem is mutat túl a klasszikus modern rajzfilmes sablonokon, annyit azért illik elismerni, hogy az átvezetők animátorai még mindig nagyon értik a dolgukat, ráadásul a sztori apróbb elemeit összekalapáló írók is elemükben vannak. Az angol nyelven megszólaló dumák sokszor a felnőttek számára is belengetik a tréfarépát, és a helyszínek-történések vonulatában is bőven van annyi érett geg és utalás, ami segít a szülőknek is átvészelni a játékkal töltött órákat. (Ez mondjuk mindig is a sorozat erősségének számított.) A helyszínek is ütősek: felhőváros bárányüzeme, a 2D látványvilágra váltó varázskönyvek, az Akadémia, vagy a Burton-rémségekre emlékeztető alvilág (a teljesség igénye nélkül) mind-mind emlékezetes díszletet szolgáltat némi gyűjtögetésre és manópüfölésre.

Hiába érkeznek évről évre, óraműszerűen az epizódok, a Skylanders-széria mindig meg tud újulni.

A Skylanders sorozatot sokan azért is szeretjük, mert az érkező újabb epizódok kellő energiát fektetnek abba, hogy a hozzáértő vén gamerek is elismerjék a mechanikai újításokat. A Superchargers talán a legváltozatosabb epizód, amely járgányos szekcióival eszméletlenül sokszínű játékórákat tartogathat a korosabb, de magát a műfajt komáló játékosok számára is. És akkor arról alig beszéltünk, hogy a három járgány szinte egy komplett kart-játéknyi tartalmat is odapakol a rövidnek épp nem nevezhető egyjátékos kampány mellé. Tovább is van, mondjuk még? A kampány során ott sorakoznak a minijátékok, a lakatnyitós ügyességi feladványok, a Skystones kártyameccsek... Tartalomnak nincs híján az új epizód sem, na!

CUKOR A SZEMEDNEK

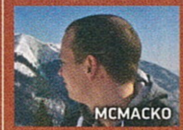
A korábbi részek sem voltak épp csúfondárosak, a Superchargers viszont a szerkesztőség egyöntetű elismerését váltotta ki a pimaszul csinos látványvilágával. Oké, akinek a Kameo stílusára emlékeztető mukik, manók és trükkös teremtmények továbbra is ellenszenvesek, azok nem biztos, hogy osztoznak majd örömünkben. A brutális kiterjedésű pályák, monumentális látótávolságok és izgő-mozgó pályaelemek viszont már-már tényleg olyan vizualitást pakolnak elénk, amit egy modern CG mesefilmtől is elvárunk. A vizuális effektusok mind-mind a Vicarious Visions fejlesztőstúdió technológiai felkészültségének a tanúsítványai, mi pedig mást sem tehetünk, mint szivárványt könnyezve bámuljuk a képernyőn folyó varázslatot. A nem játszható hősök szinkronhangjai is hozzák a Cartoon Network stílus legjavát, Mags és Flynn pajkos karaktereit például képtelenek vagyunk megunni. (Bár ez utóbbi fingós-böfögős poénjai már kezdenek unalmasak lenni.)

ELŐ A ZSOZSÓVAL!

Mint minden Skylanders epizódnál, így a Superchargersnél is felmerül az etikai jellegű kérdés, hogy meddig mehetnek el a fejlesztők a különféle tartalmak lezárásával. A Superchargers leginkább a járgányos extrák szempontjából tart vissza olyan szekciókat, melyek amúgy a játékmenet szerves részét is képezhetnék. A virtuális falak áttörése pedig csak a repcsi vagy a tengeri járgány megvásárlásával történhet. Bár nem kritikus eme szekciók mellőzése, azért a bővített tartalom kiélvezéséhez (fogalmazhatunk úgy is, hogy a szűkített tartalom kibontásához) az alapcsomagon túl legalább két booster járgányt kell majd megvásárolnunk. Ezek nélkül rendíthetetlen, ám féllábú Skylanders hősként érezzük majd magunkat, miközben a lezárt zónák előtt lógó orral cammogunk tova...

Összegezve a mondókánkat: a sorozat életében a fejlődés továbbra is töretlen, a Superchargers pedig ismét megmutatja, hogy nem kell a végtelennel álmodnunk ahhoz, hogy nagyot alkossunk - fókuszált irányú fejlesztésekkel és lelkiismeretes odafigyeléssel bőven nyerő csomagot lehet letenni az asztalra. A Superchargers is ilyen filozófia mentén menetel előre; az új epizód mind a rajongókat, mind pedig az újoncokat felhőtlen játékórákkal várja – feltéve, hogy nem skót rokonok őrzik a házi pénztárat.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

Skylandersékhez megérkeztek a járgányok, így földön-vízen-levegőben folyhat a csatározás Kaos és a Sötétség légiói ellen.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Szépséges és tartalmas Skylanders játék, amelyben az új járgányos játékmechanikák is nagyot ütnek.

KONTRA

Néhol megnehezíti a dolgunkat a fix kameranézet. Etikailag még mindig durvának tűnő fizetési falak vannak beleépítve.

85%

A DARK EDITION

A Dark Edition kezdőcsomag némi plusz pénzösszegért cserébe egy extra repülő járgányt, egy Kaos-trófeát és éjfekete figurákat tartogat a legelszántabb Skylanders rajongók számára. A sötét figurák a játékban is korom-köntösbe burkolózva jelennek meg, bónuszként pedig egy poszter is jár a gyűjtői változat mellé. Szerencsére azonban nem ez a legnagyobb buli a limitált kiadású csomagban. A Kaos trófea sokak szemét kipeckelte a bejelentése után. Nos, mindenki kedvenc Hókuszpók Jr. rossz fiúja játszható formában is beköszönhet a trófea segítségével, ráadásul magával hozza a fenyegető nevű (és külsejű) masináját, a Doom Jetet.

AFRO SAMURAI 2

REVENGE OF KUMA TRILOGY

[ÍRTA BÜJTÖS] **Van az a játék, ami indítás után még rengeteg reményteli pillanattal kecsegtet, pláne egy egész jól sikerült elődd árnyékában állva, ám ha picit jobban elmerülünk benne, akkor rá kell jönnünk, hogy az évszázad egyik legnagyobb átverésével állunk szemben.**

Az ezredfordulón bemutatkozó Afro Samurai egy igen fura darabja a japán manga-kultúrának, amit Takashi Okazaki az amerikai soul- és hip-hop zenei irányzatoknak, valamint az ezekkel kapcsolatos külsőségeknek dedikált. A rajzolt kalandokból anime és videojáték is született, sőt utóbbi (ami inkább érdekes számunkra) egészen jól sikerült a Surge stúdió jóvoltából. Az erősen akció-orientált program kapcsán azonban nem is álmodtunk volna folytatásról, egészen addig, míg az indie fejlesztőket magába tömörítő Versus Evil pátyolgatta Redacted Studios be nem jelentette a folytatást, ami a Revenge of Kuma alcímet kapta a keresztségben.

A VÉRGŐZÖS BOSSZÚ

Mivel az Afro Samurai 2 is a mostanság rendkívül közkedvelt, epizodikus formula nyomán született meg, egyelőre csak az első, több fejezetre felosztott részt tudtuk letesztelni, így a teljes sztorira nincs rálátásunk (egyelőre még azt sem tudni, hogy a többi mikor jelenik meg). Annyi azonban biztos, hogy ennek végigjátszása, avagy a nagyjából másfél-két óra során semmi igazán érdemlegeset nem fedeztünk fel a klasszikus bosszút megelevenítő történetben. Afro barátja, Kuma felett vehetjük át az irányítást, aki szerettei lemészárlását követően cimborája ellen fordul, amihez egy kaotikusan felépített elmesélés is társul.

Ne tápláljunk hiú reményeket az Afro Samurai 2 kapcsán: a stúdió minden lehetséges hibát elkövetett a fejlesztés során.

A helyzet az, hogy mikor elkezdődött a kampány (amihez a beállításokban semmi érdemleges opciót nem kapunk... a feliratozás lehetőségét sem), még kifejezetten pozitívan láttam a helyzetet. A legelső állóképek és rajzok egész szépen tálalva kerülnek elénk, a környezet és a karakterek mintha 1080p-ben, részletgazdag textúrákkal jelenítődnének meg. Azután kúszunk-mászunk kicsit, megtanuljuk a 3D-s akciójáték legfőbb irányítási elemeit, majd elindulunk utunkon, amit látomások és támadó harcosok kísérnek.

SZIKLAFALAKON TÚL A SEMMIBEN

Aztán a kezdeti örömömnek vége szakadt. Tíz-húsz percenként kaptam a trófeákat a csőpályákon haladva, mialatt próbáltam megszokni a fura mozgást, és az ahhoz tartozó, többnyire rögzített kamerát, ami mintha minden lépésnél beakadna valami tereptárgyba, ezzel megremegtetve, megakasztva a látványt. A framerate már az átvezetők alatt is leesik, így harc és mozgás közben meg sem lepett a képfrissítés zuhanása. Azután rájöttem arra is, hogy a kezdeti élmény átverős, mert a jég, a víz vagy éppen a kevéske környezeti elem meglehetősen primitív, egyszerű módon lett megoldva. Ehhez igazodik a körülményes, nehézkes kezelés, hiába használunk egy-két gombot, ha pedig mindez nem lenne elég, az unalmas harcok sem kerülnek be a legszebb emlékeink közé. Sőt nagyjából egyórányi unott küzdelmet követően a nyakamba szakadt 5-6 teljesen egyforma harcos, amit egy különleges szamuráj követett – őt pedig hiába is igyekeztem leverni a képernyőn jelzett metodikával, egyszerűen nem akart elhalálozni. Vagy velem együtt álldogált és tudattalan zombi módjára bámult maga elé, vagy unalomig ismételgette kevéske mozdulatát – egészen addig, míg bele nem épültünk egy sziklafalba, amiből egy csapásom következtében végül a szemem előtt zuhant le a semmibe.

MÁSFÉL ÓRÁS WTF

A Revenge of Kuma nemcsak tele van bugokkal, de amit el lehetett rontani benne, azt el is rontották a fejlesztők, mintha soha, senki nem tesztelte volna le az elkészült anyagot. A hangok és a folyamatosan ismétlődő zenék borzalmasak, a közepes látványt hibák tömege rontja le, a harcrendszer egyszerű és unalmas. Az ügyességi, ugrálós és kapaszkodós részek vérlázítóak, pluszban pedig kapunk frusztráló és gagyi QTE-jelenetet is, ami nem jelzi, ha elrontunk valamit, csak automatikusan újraindul. Az már csak hab a tortán, hogy egy idő után ugrásonként, csapásonként kaptam semmire sem jó skill-pontokat (a megnyitott extrák nem igazán működtek), amiknek felhasználása után egyetlen állomás maradt mindhárom elérhető ágon, ezekre pedig azt írta a rendszer, hogy majd a következő részben lesznek kiválaszthatóak. A helyzet az, hogy ezeket akkor nyissa meg a fene, az Afro Samurai 2 pedig ebben az évben az egyik legrosszabb játék, amivel találkoztam, pedig 2015-ben legalább 100 címet teszteltem már le. Persze ez is eredmény, csak éppen nem olyan, amire túlzottan büszke lehet az ember.

ADATOK

KIADÓ **Versus Evil**

FEJLESZTŐ **Redacted Studios**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce GTX 550/Radeon HD 3000 VGA, 6 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Akciójáték, aminek a harcrendszere sem az igazi, de úgy összességében nem úgy működik, ahogyan kellene.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

PRO

Rövid. Nagyon rövid.

KONTRA

Már ha nem jön egy végzetes bug, ami végérvényesen tönkreteszi a programot. Amit el lehetett rontani benne, azt el is rontották a fejlesztők.

35%

Azzal még nincs baj, hogy macifejű és gépesített harcosok vannak a játékban, ám a minőség annyira csapnivaló, hogy ilyet már régen láttunk.

WAY OF THE 侍道 4 SAMURAI

[ÍRTA WILSON] **SENKI SEM VÁRTA ÉS SENKI SEM SZÁMÍTOTT RÁ, DE CSAK ÖRÜLHETÜNK: PC-N IS TISZTELETÉT TESZI A WAY OF THE SAMURAI SZÉRIA, VÉGRE EGY ÚJABB JÁTÉKOSTÁBOR CSAPHAT FEL SZAMURÁJNAK!**

Kizárólag egy platformon játszani, főleg ha a PC olyan lyukakat hagy a lehetséges élmények repertoárjában, mintha valaki sajtreszelőn át tekintene a videojáték-iparra: a nagyobb foltok ugyan jól látszódnak, de az apróbb részletek könnyen átesnek a rostán. A rosta jelen esetben olyan különlegesebb játékokat jelent, melyek közvetlenül (vagyis nem emuláció útján) PC-re vagy csak súlyos késéssel, vagy leginkább egyáltalán nem jelennek meg. Ott van az 1994-es, Super Nintendóra kiadott Earthbound, minden idők egyik leghangulatosabb, legkötetlenebb japán szerepjátéka; a kizárólag PlayStation-platformokra dolgozó Team Ico trilógiája, amely talán a legjobb érv a „művészet lehet-e egy videojáték" vitában; a Shenmue, amely kikövezte a modern sétaszimulátorok és sandbox játékok előtt az utat; az ezt továbbgondoló Yakuza, vagy épp jelen tesztünk alanya, a Way of the Samurai 4, amely a Shenmue részletesen felépített japán kisvárosát kombinálja az RPG-k, a hack'n slashek és a kalandjátékok szabályaival, valamint Japán történelmének egyik legfontosabb korszakával, a sógunátus végnapjaival.

SZAKÉS ÁLMOK

Az, hogy a sorozat csak a negyedik epizódnál volt hajlandó PC-re ugrani, meglepő, ahogy sokak számára maga a játék is az lehet, hiszen egyáltalán nem új darab, hazájában 2011-ben jelent meg, nyugaton rá egy évre boldogította a PlayStation 3 tulajokat. A széria gyökerei egy generációval régebbre nyúlnak vissza, de annyira, hogy még a negyedik rész is a PS2-es debütálásnál lefektetett keretre épül, mind a téma, mind a tálalás, mind a technológiai háttér terén. Ennek megfelelően nem egy szép darab, már a kiadásakor sem volt az, az azóta eltelt négy év alatt pedig a játékipar technikai úttörői jócskán maguk mögött hagyták.

De nem is ezért ülünk le elé, hanem hogy túléljünk pár napot egyetlen helyszínen: ez jelen esetben egy fiktív tengerparti kisváros, Amihama, amely a sógunátus utolsó napjainak nehézségeivel küzd. Már ide is megérkeztek az angolok, a japánok hivatalosan is megkezdték a nyugatiasodást, de van egy nagyon erős lázadó csoport, aki a nyugatiak módszeres lemészárlásával, illetve a kollaboránsok kivégzésével próbálja megőrizni a japán társadalmat és kultúrát. E kettő közé ékelődnek be a békét kereső britek, illetve te magad is, méghozzá szamurájként. Öt napon át sodródsz az árral, mindig annak az oldalára állva, akihez szeretnél.

ELŐ A MOCSIT

Az, hogy egy adott helyzetben persze melyik a legjobb döntés, már csak utólag derül ki: a Way of the Samurai 4-ben a szabadságod tulajdonképpen teljes, és erre épül az egész sorozat. Egy „végigjátszás" nem tart tovább 3-4 óránál, ha csak a történetet követed, de mivel mind az öt nap tonnányi küldetést tartalmaz (ráadásul ezek időhöz kötöttek, az pedig folyamatosan pörög, és nem lehetsz több helyen egyszerre), és a szerint alakul a nap, és persze a sztori vége (amiből 10 különféle van), hogy melyik küldetést vetted fel, és azt hogy fejezted be. Így nem elképzelhetetlen az, hogy az első nap a lázadókat segíted, este már a sógunátos helyi képviselőinek asszisztálsz, másnap pedig a britek hadihajóján teázol. Szamurájként nem nagyon felelsz senkinek, de idővel muszáj lesz választanod, nem lehetsz mindig közömbös, különösen úgy, hogy a sztori során több száz embert kell megölni. A harc a széria egyik központi eleme. Olyan finomságok lapulnak a motorháztete alatt, mint a több tucatnyi eltérő harci stílus (amit egyenként kell elsajátítanod és felfejlesztened), vagy a rengeteg különféle szamurájkard (alapanyagokat szerezve teljesen egyedi, saját darabot is készíthetsz!).

A PORT UGYAN NEM TÖKÉLETES, DE A SZÉRIA MÉG ENNYI ÉV ELTELTÉVEL IS TARTOGAT MEGLEPETÉSEKET ÉS TEMÉRDEK TENNIVALÓT.

ÖRÖK EMLÉKEK

Ez nem elég? Akkor ott van az álmos kisváros, izgága és japánosan őrült karakterekkel és szituációkkal, egy dojóval, amit átvehetsz, és ahol tanítványokat nevelhetsz, éjszaka felcsaphatsz nőcsábásznak, kipróbálhatod a helyi éttermek és kocsmák összes fogását, besegíthetsz a helyi rendvédelmi erőknek yakuzákra és tolvajokra vadászva, vagy ellenkezőleg, bedolgozhatsz az alvilágnak is. Ráadásul az elért eredményeid sem vesznek kárba, hiszen minden befejezés után megtarthatod az összes megtalált vagy összerakott kardod, felszerelésed, öltözeted, ezt pedig a következő szereplőd szépen viheti tovább magával. A Way of the Samurai 4 ugyanis ennyire különleges, ennyire furcsa játék, amihez foghatót ezen a platformon garantáltan nem találsz - és az ilyen különleges darabokat bizony támogatni kell, hiszen egy jó szamuráj is ezt tenné.

ADATOK

KIADÓ
Ghostlight LTD

FEJLESZTŐ
Acquire Corp

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz Intel Core 2 Duo CPU, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 7 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

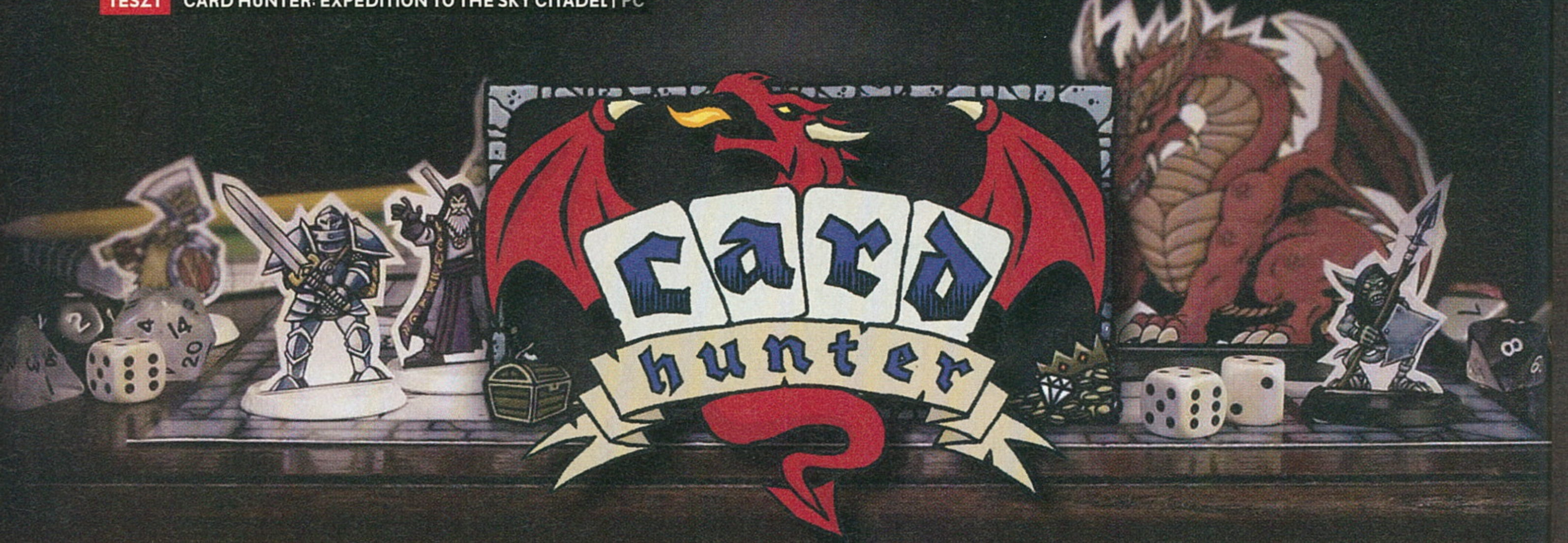
Végre PC-re is megjelent a Way of the Samurai széria: csúnya, bugos és instabil, de az élmény és az egyedi játékmenet mindezért kárpótol.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
10 féle befejezés, remek hangulat, masszív tartalom.

KONTRA
Bugos és hajlamos véletlenszerűen összeomlani, és az évek során sokat csúnyult is.

83%



[ÍRTA OLDERN] **Kártyás játékokkal most már aztán tényleg Dunát lehet rekeszteni, ez azonban nem jelenti azt, hogy szó nélkül elmehetnénk a műfaj egyik legérdekesebb darabja mellett. A Card Hunter már régóta működik free-to-play modellben, fizetős szolgáltatásokból remélve a betevő falatokat – most pedig itt egy új küldetéscsomag is!**

Pár évvel ezelőtt még nem nagyon lehetett látni a következményeit annak, hogy az egyre könnyebb fejlesztőkörnyezeteknek és a rohamléptekkel fejlődő technológiának köszönhetően rengeteg műfaj előtt nyíltak meg az indie játékfejlesztés kapui. Mostanra világossá vált, hogyha valaki nagyon (oké, írhatnám így is: NAGYON) szeretne valamit megcsinálni, akkor szinte semmi nem jelenthet számára akadályt. Míg korábban a stratégiai táblás játékok grafikáját a standard fejlesztés keretein belül képzeltük el (háromdimenziós, esetleg kézzel rajzolt modellek), addig a lényegi mélységet most már inkább bele lehet pakolni a játékmenetbe, és spórolhatunk a rajzokon, mondjuk úgy, hogy pontosan azt csináljuk a játékban, amit a valóságban tennénk, ha nem lenne pénzünk méregdrága figurákra. Papírból kivágott fazonok kerülnének rá a táblára, a részleteket pedig képzeletünk gondolja oda. Mindez működik a való életben, és miért ne működne videojátékként is!

Mindenféle kártyajátékkal találkoztunk már a legösszetettebbtől a legminimalistábbig, a Card Hunter pedig ezeknek a keveréke lett.

VADÁSZAT

A Card Hunter egy egészen könnyen leírható táblás szerepjáték, amiben a körökre osztott stratégiázást ötvözték a hagyományos partimenedzselős, dungeon-kipucolós alapokkal. Sok indie játék megy rá mostanában egy-egy trendre, egy jól hangzó kulcsszóra, vagy egy egyedi ficsőrre, de ha a Card Hunterre akarnék ilyesmit aggatni, akkor a megfelelő szó maximum a bonyolult lehetne. Nem, nem streamlined, nem letisztult, nem áramvonalasított: a szó klasszikus értelemben vett bonyolultságára utalok, pont, mint a hagyományos táblás játékoknál.

Pedig az alapok egész egyszerűek: adottak hőseid, akikre különféle (más és más ritkaságban pompázó) tárgyakat aggatva egyre változatosabb mozgásokhoz férhetsz hozzá. Minden körben egyszer te mozdulsz, egyszer pedig az ellenfél (úgy váltogatva, mint a sakknál), és minden körben új lapokat oszt ki neked a sors karakterenként, amik közt egyaránt lehetnek mozgások, támadások és védekező elemek is. Egy nagy körnek akkor van vége, ha már nem tudsz – vagy nem akarsz – többet cselekedni, ilyenkor új lapokat húznak az ellenfelek és Te is. Eddig még követhető a dolog: a játék összetettsége abban rejlik, hogy semmiben nem ad alább a hagyományos rpg-alapokból. Szigorú damage védekező-rollok, legalább egy tucatnyi különféle sebzéstípus, a jó öreg X-Comot idéző láthatósági szabályok (tűzvonallal!), de még olyan apróságok is megjelennek, minthogy a karakterek abba az irányba fordulnak, amerről utoljára ütést kaptak – és naná, hogy a hátuk felé érzékenyebbek is.

Na, a legtöbb játékban – főleg, ha szerepjátékról van szó – az ember elfogadja, hogy a szabályok adottak, dolgozni kell velük, de egy idő után csak megszokjuk őket, nem? Nos, a Card Hunterben, ahogy haladsz előre a szintekkel, és egyre bonyolultabb képességekkel rendelkező paklikat alkotsz (persze mindezt úgy, hogy az ellenfelek sem viccelnek), úgy válik a játék nemhogy letisztultabbá, de összetettebbé.

A 18-as szint környékén lévő meccsekben nem ritka, hogy annyi tárgy és trait lép interakcióba egymással, hogy egy mozdulat után 6-7 másodpercen át csak úgy röpködnek az aktivált tárgyak és képességek. Félreértés ne essék: ezzel egyáltalán nincs komoly problémám, hiszen kifejezetten üde színfolt a Card Hunter a kártyás srpg-k piacán, a kompromisszumot nem ismerő megoldásaival, valóban összetett játékmenetével, és néha a grindelést is

ADATOK

KIADÓ
Blue Manchu

FEJLESZTŐ
Blue Manchu

MŰFAJ
stratégia-RPG

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Hearthstone: HoW
2014 (BLIZZARD)

Guild of Dungeoneering
2015 (VERSUS EVIL)

A külső alapján valami nagyon egyszerű csatározásra számítanánk, de ha sikerre akarjuk juttatni csapatunkat, alaposan fel kell kötni a nadrágot.

TIPPEK, TRÜKKÖK

MEGOSZTOTT FORRÁSOK

Mivel egy csapatalapú kártyás játékról van szó, ezúttal is nagyon fontos észben tartani az aranyszabályt: csak akkor koncentrálj egy harcosodra, ha nagyon is tisztában vagy azzal, hogy ez mivel jár a csapat többi tagja számára. Ha teheted, erősítsd a karaktereidet egyenlő mértékben! Főleg azért teszi ezt könnyűvé a játék, mert a különböző kasztok egyedi tárgy-típusokat is használhatnak.

GRIND MINDENEK FELETT

A free-to-play játékok alapigazsága a Card Hunterre is vonatkozik. Ha egy küldetést túl nehéznek érzel, akkor lehet, hogy nem a döntéseiddel, vagy a szerencsével van a probléma, hanem a felszerelési tárgyaid minőségével, vagy karaktereid szintjével. Játssz végig pár extra küldetést, a plusz aranyért cserébe pedig könnyen lehet, hogy pont olyan tárgyakat vehetsz, vagy találsz, ami segít továbbhaladni.

ÉSSZEL ÉLJ!

Mivel a játék nem a hagyományos körökre osztott vonalat képviseli, így nem érdemes túlságosan előre gondolkozni, amikor minden lépés után az ellenfél is következhet. Jobban jársz tehát, ha csak kis léptékben tervezel, és nem építesz ki egy komplett taktikát anélkül, hogy a legrosszabb eshetőségekkel is számolnál. Arról nem is beszélve, hogy nem véletlenül születtek meg az egymást tuningoló varázslatok!

SOK KICSI...

Mivel gyakran egy-egy életponton múlik az a bizonyos győzelem, így érdemes megszokni, hogy a maximalizmusra kell törekedned a képességek használatakor és a kör végén a kártyalapok megtartásakor. Ne használj területre ható spellt egy ellenfélre, és ahol csak teheted, pakold rájuk a körönként tickelő DOT-okat, hogy még optimálisabb legyél! Ugyanez az ellenfelekre is igaz – ne könnyítsd meg a dolgukat!

TAKTIKÁZNI

Ahogy sok más taktikai játékban, úgy itt is eljön majd az idő, amikor összeáll a kép, és rájössz, hogy a legcélravezetőbb út a győzelem felé az, ha találsz valami brutálisan jó kombót, és minden erőddel annak létrehozatalát segíted elő. Ne csüggedj, ha kezdetben nem érzed magad erre képesnek – tudni fogod, ha eljött az idő, akkor viszont használd ki, és legyél kíméletlen a mit sem sejtő ellenfeleiddel!

PAKLIÉPÍTÉS OKOSAN

Ne csak a felszerelési tárgyak színe, vagyis ritkasága alapján döntsd el, hogy mit viselnek harcosaid! A legcélravezetőbb az, ha egy egészséges egyensúlyt alakítasz ki a területre ható támadások, a kisebb felfedező mozdulatok, a mozgások és a védelmi képességek között. Kivéve persze, ha már valami nagyon speciális terved van – de addig is törekedj az egyensúlyra, hogy semmi ne lepjen meg igazán!

HASZNÁLD A TERET!

Nem véletlenül játszódik a játék egy hatalmas táblán: a két dimenzió szabályai lehetővé teszik csapatod számára azt, hogy az elsőre legyőzhetetlennek tűnő pakkokat is szépen bedaráld majd. Használd ki a szűk átjárókat, ahol egy hőssel megálljt parancsolhatsz akár két-három ellenfélnek, vagy rejtőzz el a lövedékek elől a tereptárgyak ügyes kihasználásával. A cél a győzelem, mindegy hogy milyen áron!

megkövetelő kihívásaival. De hogy végig koncentrálni kell majd hozzá, az is biztos. És akkor a multiplayer még szóba sem került, ahol aztán tényleg darabokra szednek, ha nem vagy maximálisan képben azzal, hogy mit tehet meg csapatod.

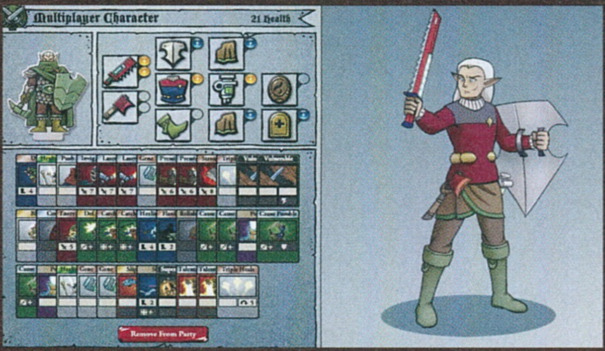
SZINTE INGYEN

Grindelés? Kihívás? Multiplayer? Álljunk meg egy percre: csak nem egy free-to-play játékról van szó? De igen! Azért annyira nem durva a nehézségi görbe, mint a legtöbb mobilos finomságnál, ahol a kezdeti pár óra után valahol elkezdődik az őrület, de azért érdemes felkészülni lélekben arra, hogy ha mindenképpen egy kényelmes élményre számítasz, akkor készíts elő néhány ezrest, hogy legalább az ideiglenes havidíjas tagságot megvásárold, ami jelentősen megkönnyíti az előrehaladást. Többek közt például minden sikeres harc után elnyert bónusz random tárgyakkal – ez azért nagy könnyebbség volt számomra is.

Ha túlteszi magát az ember a grafikai szempontból mindenképpen minimalista papírfigurákon, azért egészen elfogadható körítés várja. A fantasy alapokat teljes mértékben átölelő kampányok olyan érzést nyújtanak, mint amikor először kezdtünk bele a szerepjátékokba, és nagyon komolyan vettük a „modulokat", az egyre nehezedő küldetéseket egymás után lejátszó játékokat – legyen szó akár táblás játékokról, akár a hagyományos asztali szerepjátékokról. Minden egyes modul körítését korhű rajzok színesítik, a játékmesterek és a további játékosok rögzített beszólásai pedig nemcsak a hangulat fokozására, de egy jó adag poénkodásra is megfelelőek. Elég ránézni továbbá a mellékelt képekre, hogy látszódjék: a „tulajdonképpen te tényleg asztal mellett ülsz" érzésre a hátterek is ráerősítenek, az oda kipakolt könyvecskékkel, különféle variációkban kialakított kockákkal (Tegye fel a kezét, akinek nem a d10 a kedvence! Senki? Ugye, hogy senki.)

BŐVÍTETT KALANDOK

Aztán húztak még egy lapot a fejlesztők, amikor kiadták a játékhoz a legújabb küldetéscsomagot (tulajdonképpen kiegészítőt), az Expedition to the Sky Citadelt, ami a fantasy világ helyett science fiction köntösbe csomagolja a játékot. A fizetős kiegészítő megnyitása után új felszerelési



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.33 GHz CPU,
1 GB RAM,
128 MB VGA,
300 MB HDD

Nagyon összetett játék, ami komoly energiát követel meg tőled, cserébe olyan mélységet kínál, amire ritkán van példa.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Remekül kitalált alapok, jól működő minimalista grafikával, nagyszerű játékmenettel.

KONTRA
Az interfész nem az igazi, ha igazán bele akarsz merülni, készítsd a pénztárcád.

85%

tárgyak, lapok, képességek és ellenfelek várnak, tovább bonyolítva az amúgy sem egyszerű szabályokat.

Illik a fantasy a sci-fihez? A válaszom, tulajdonképpen nem túl meglepő módon: maximálisan! Leginkább azért, mert a játék kontextusa ugye a tábla, a füzetek, az rpg-k, a kockadobások, a lapok – ezek pedig egy pillanatra sem keltik azt a látszatot, hogy a világ részei vagyunk, tehát nem is zökkent ki egy vizuális váltás, ha két tűzlabdát egy lézerpisztoly sugara vált fel. A koncepció tehát működik, az űrkalandok pedig kellőképpen megkeverik a játék végjátékát ahhoz, hogy a veteránok is elszórakozzanak vele. Sőt, alapvetően kell is némi kitartás a dologhoz itt is: bár a kiegészítő megvásárlásakor tiéd lesz egy előre elkészített parti, ha ezzel sikeresen akarod teljesíteni a 18+-os szintű pályákat, akkor bizony szinte tökéletesen kell játszanod.

A Card Hunternek két hibát tudok igazándiból felróni. Az egyik, hogy a f2p megvalósítás miatt azért kétségtelenül érezni a grindelős, szivatós oldalát, és az ehhez igazított véletlenszerű elemeket, amikre nem feltétlenül van szükség – és csak a játék nagy szerencséje, hogy az elrontott kockadobások tulajdonképpen hozzá is tartoznak a hangulathoz. A másik gond az interfésszel van: hiába minden próbálkozás a fejlesztők részéről, ez egy picit bizony végig kaotikus marad. Pörögnek a lapok, és bár ott a combat log, néha nem vagy százszázalékosan biztos abban, hogy mi is történik éppen. Ez valószínűleg a tényleg magas komplexitás ára, és mint ilyen, együtt kell vele élni. Mert könnyebb, szebb, egyszerűbb, letisztultabb kártyás alternatívák vannak – a Card Hunter azonban ennél többre vállalkozott.

[ÍRTA BÖJTÖS] Mi a közös a nyulak, a medvék, a farkasok és a patkányok klánjában? Az Armello világában mind az őrült király uralmát akarják megdönteni, méghozzá saját elveik útján, dobókockák és játékkártyák hathatós segítségével, egy klasszikus táblás társasozás során.

Egyértelműen reneszánszukat élik a társasjátékok, miközben nemcsak a boltok polcait lepik be az azokat rejtő dobozok, de a virtuális szórakoztatás digitális piactereit is. Az utóbbi egy-két évben olyan klasszikusok lettek leporolva, mint a Monopoly vagy a Rizikó, amikkel személy szerint én is futottam jó pár kört, és nem is kellett csalódnom, elvégre a modern technológia kifejezetten jót tett ezeknek a közismert címeknek (legalábbis előbbinek mindenképpen). Nem meglepő tehát, ha újabb és eddig ismeretlen társas jelenik meg a széles felhozatalban, pláne nem a Tabletop Simulator után, amit pár számmal ezelőtt mutattunk be. A League of Geeks azonban ténylegesen egy teljesen ismeretlen világot prezentál nekünk az Armello képében, melyet mindenféle harcos állatkákkal és azok klánjaival népesítettek be.

MESÉL AZ ERDŐ

A 2011 óta készülő (2012-ben jelentették be), eredetileg kizárólag az iPadet megcélzó fejlesztés részben igazi veteránok munkája. Szakértelemben tehát nem volt hiány, ám a technikai oldal mellett fontos elem lehet a háttér, avagy a sztori, ami alapot nyújt a harcokhoz és kalandokhoz, bármilyen stílusról is beszélünk. A prezentált történet pedig tökéletesen megfelel a célnak. Ugyan vesz el innen is, onnan is, ráadásul túl komplikáltnak sem tűnik, mégis van benne spiritusz.

Armello királya, avagy az oroszlán a Rothadás elnevezésű sötét kórtól szenved, ami eszét veszi, ezzel megpecsételve a teljes birodalom sorsát, illetve elszabadítva a métely szülte szörnyetegeket a világban. Ezért kerekednek fel a feneségességhez leghűségesebb klánok, hogy megállítsák a pusztulást, és véget vessenek a királyságon eluralkodó sötétségnek. Tolvajok, harcművészek – patkányok, farkasok, medvék és nyulak indulnak útnak, hogy végül vagy életét vegyék az oroszlánnak, vagy elméjét tisztítsák meg az elkövetkezendő nagyjából egy óra során.

ADATOK

KIADÓ
League of Geeks

FEJLESZTŐ
League of Geeks

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 10 GPU, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Kifejezetten egyedi és szórakoztató táblajáték, ami nagyszerűen megállja a helyét.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Egy gyönyörű és élő birodalom, melyben élvezet megküzdeni a koronáért. A szabályrendszer működik, a játékmenet olajozott.

KONTRA

A teljes véletlenszerűség bele tud rondítani a legnagyobb stratéga munkájába is, miközben egyetlen térképet kapunk.

82%

A NYÚLON TÚL

Ez a felvázolt történet nem valami komplex, ezen kívül nem is túl sajátos, mondhatnánk... ám mindehhez ott van a teljesen egyedi látvány és tartalom, ami az első percektől és a bevezető animációtól (mintha valami igényes rajzfilmet néznénk) önmagáért beszél. Kapunk egy viszonylag összetett szabályrendszert, rahedli játékkártyát, amik befolyással bírnak erőnkre, energiánkra, mágiánkra, lépéseinkre, sőt harcainkra is, pluszban pedig az összecsapások során a szerencsénk mellett stratégiai érzékünkre is támaszkodhatunk, elvégre minél nagyobb számú speciális képesség és tárgy lapul a tarsolyunkban, illetve minél több szövetségesre tettünk szert, annál több és jobb támadási/védekezési mozdulatot dobhatunk ki az előkerülő virtuális kockákból.

SOKSZOR EGYÓRÁNYI ÉLVEZET

Az Armello magyarul egy társas, amit három gépi, vagy élő ellenfél társaságában élvezhetünk ki... egyfajta táblás kártyajáték, amelyben a végcél az, hogy legyőzzük a királyt (ez mondjuk nem egyszerű, elvégre a térkép közepén lévő palotát többen is védik, plusz a felség sem adja könnyen a bundáját). A körök alatti feladatok teljesítésével presztízsünket növelhetjük, ami azért fontos, mert döntetlen eredménynél (ha egy harcban a támadó és a király egyaránt elvész) a prestige leader kerül trónra – én például nyertem már így meccset, ahogy a Rothadás legmagasabb pontjával is... de nem muszáj gyilkolnunk, elvégre küldetésről-küldetésre lépkedve összeszedhetünk kellő számú Lélekkövet is, amikkel megtisztíthatjuk királyunk elméjét.

A játékmenet tehát több opciót is rejt, társaktól és ellenfelektől függően sokféle irányba elvihetjük az Armello ravasz intrikáit és stratégiáját. Mintha a Trónok harca elevenedne meg egy állatos fantasy környezetben, ezzel még szórakoztatóbbá téve az összképet. A látvány fantasztikus és nagyon egyedi (kár, hogy a birodalom csak évszakok terén változik), a zeneért maga Lisa Gerrard felel (Dead Can Dance), a gameplay kiforrott és élvezetes, a negyven-hatvan perces meccsek pedig nem válnak unalmassá egy pillanatig sem. Kár, hogy teljesen véletlenszerűen történik minden (kártyák leosztása, ellenfelek viselkedése stb.), mert emiatt semmit sem lehet előre kiszámítani, de a műfaj tulajdonképpen ezt is legitimálja. Ajánlott darab kicsiknek és nagyoknak.

Békésnek tűnő, aranyos állatkák offline és online harca talán még soha nem volt ennyire élvezetes és sokszínű.

Ha a koronát keressük, azt „a nyúlon túl" találhatjuk meg, ami ebben az esetben teljesen jogos kijelentés.

Grandia II Anniversary Edition

[ÍRTA WILSON] **Mindenki érdemel egy második esélyt, még az olyan játékok is, amiknél erre lehet, hogy nem feltétlenül volt szükség: visszatért PC-re a Grandia II, egy azóta halott gép egyik legkiválóbb játéka.**

A Dreamcast és a japán szerepjátékok iránti rajongást összeegyeztetni sose volt egyszerű: a szinte halva született, és mint később kiderült, utolsó Sega-konzol meglehetősen nehezen vette ezt az akadályt, hiszen mindenki a rivális, és jóval sikeresebb PlayStation-re dolgozott. Így eshetett meg az a furcsa eset, hogy a kilencvenes évek második legnagyobb játékgyára elsősorban feledhető, középszerű szerepjátékokat kapott, és csak néhanapján mutatta meg, hogy ő is tud nagyot robbantani: a kultikus Skies of Arcadia és a meglepően érett Record of Lodoss War mellett igazából csak az online játékok határait feszegető Phantasy Star Online és a Sega Saturn kínálatát bearanyozó Grandia-széria volt az, amely maradandó nyomot tudott hagyni, utóbbi leginkább a folytatásával, amely lényegében az utolsó nagy jRPG volt a platformra. De hogy milyen indíttatásból jelent meg ismét, 14 évvel az alapváltozat után, azt lehet, hogy sose tudjuk meg.

LÁTOGATÓ A MÚLTBÓL

A Grandia II ugyanis különös eset, hiszen már volt neki PC-s, sőt, PS2-es portja is. Igaz, az nem volt túl jó, a dreamcastos átiratot egy évvel követő adaptáció legendás borzalmasra sikeredett, véletlenszerű összeomlásokkal, durva képfrissítési problémákkal keserítve meg mindazok életét, akik mindenképp részt akartak venni nem éppen egyedi kalandjában. Az Anniversary Edition feltűnésére a magyarázat igazából a régi hiba orvoslása lenne, de hát ez nem pont az a fajta játék, amivel utólag teli lehet tömni a zsebeket. Főleg, mert a Grandia II: Anniversary Edition nem magasztos remake, vagy túlcicomázott HD-kiadás, sokkal inkább csak egy gatyába rázott átirat – olyan amilyennek az eredetinek kellett volna lennie.

Mit jelent ez a gyakorlatban? Stabil képfrissítést, a 4K-n is túlmutató (!) felbontások támogatását, kétnyelvű szinkront (a nem túl acélos angol változat mellett a jóval színvonalasabb japán eredeti is aktiválható), kiélesített kontúrokat és textúrákat és összeomlástól mentes élményt – ennél azonban egy dekával sem többet. Extra tartalomnak nevezni az új nehézségi szintet meglehetősen durva túlzás lenne (bár az eredeti dreamcastos, még az emulátorokkal készült mentéseknek a támogatása roppant impozáns), így mindenképpen furcsa, hogy ebben a formában miért is került ismét piacra a játék.

Egy igazi klasszikus tért vissza, de igazán értékelni csak azok fogják, akik annak idején játszottak az eredetivel.

VEGYES BENYOMÁSOK

Élménynek legalább ennyi év után is jó? Erre nem lehet egyértelmű választ adni: az, aki személyesen is kivette a részét a Dreamcast-korszakból, komoly nosztalgiahullámra ülhet fel, hiszen a hangok, a tálalás, a tempó mind-mind egy olyan érát képviselnek, amin már jócskán túllépett a játékipar. Ez azonban nem nevezhető egyöntetűen negatívumnak, még ma is megvan a bája a kezdetleges 3D hézagait a fantáziával való kitöltésnek, a sablonos, kilométerekről kiszámítható fordulatokkal operáló történetnek (a jóképű, sármos zsoldosnak kell megmentenie a világot a túlvilágról visszatérő gonosszal szemben), és persze annak a hibrid harcrendszernek, ami kiemelte a jRPG-tömegből a Grandia 2-t – a taktikus elemeket a Final Fantasyket idéző körökre osztott megoldással keverő rendszer mai szemmel nézve is ötletes és egyedi, de ezek együttesen sem feltétlenül bizonyulnak elegendőnek a Grandia II-zöldfülűek számára ahhoz, hogy fejest ugorjanak a klasszikusba, főleg 20 eurós áron.

Azonban ha nem zavar a mai szemmel nézve gyenge tálalás, és a magas ár, akkor, ha nem is egy kihagyhatatlan, de mindenképp kellemes élménnyel gazdagodhatsz egy olyan műfajban, amely PC-n meglehetősen gyér felhozatallal rendelkezik.

ADATOK

KIADÓ **GungHo Online**

FEJLESZTŐ **GAME ARTS**

MŰFAJ **JRPG**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.5 GHz CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 4000 / Nvidia GTX 200, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Grandia II: Anniversary Edition nem HD-remake, csak egy meglehetősen drága újrakiadás: ha imádtad az eredetit, nosztalgiázáshoz remek lesz, de újoncként nem biztos, hogy megtalálod a báját.

GRAFIKA: **45%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

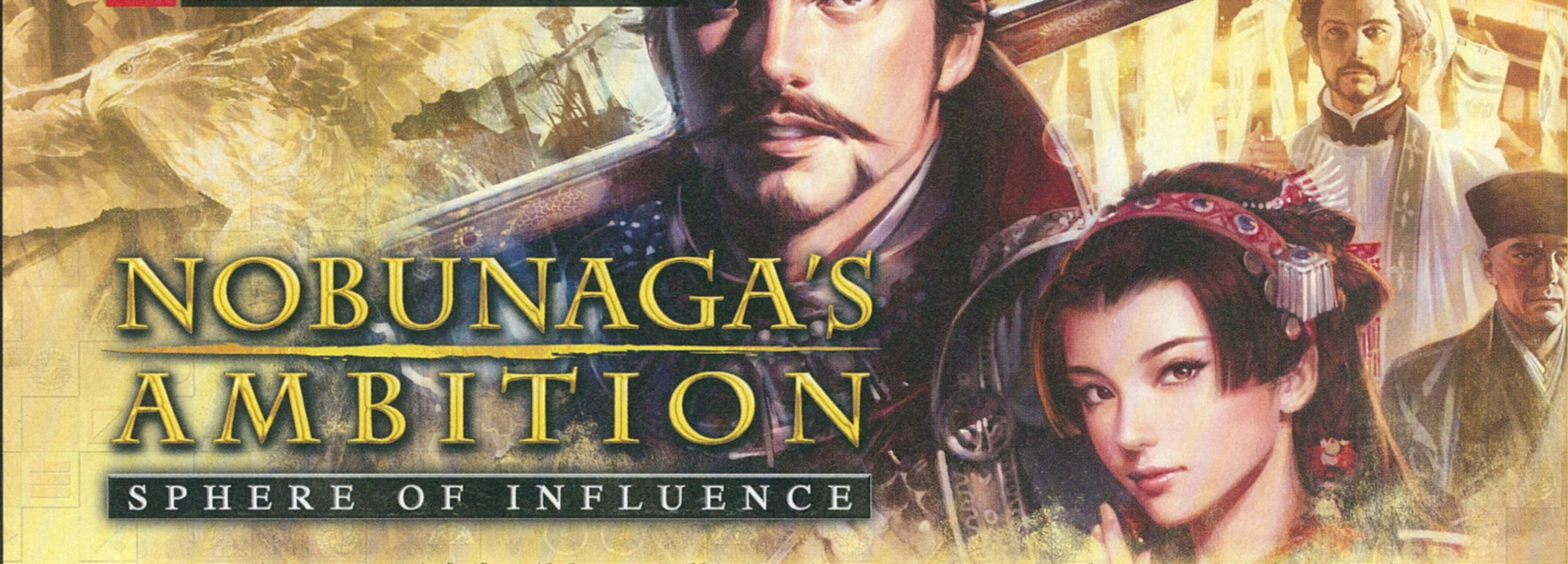
Még mindig nagyon hangulatos, a harcrendszer továbbra is remek.

KONTRA

Drága, minimálisan feljavított, és nem öregedett annyira jól.

75%

A tálalás ugyan megkopott, és a kijelzőket se sikerült rendbe szedni, de a harcrendszer még ennyi év után is komoly addikttá tesz.



NOBUNAGA'S AMBITION
SPHERE OF INFLUENCE

[ÍRTA TIKA] *A véres szamuráj-háborúk között tallózó japán sorozat két esztendeje a 30-ik évfordulójához érkezett, amit hogyan ünnepelhetett volna másképp, naná, hogy egy újabb résszel. A Total Wart inspiráló játékmenet ezúttal már PC-n és PS4-en, angol nyelven köszönti a sóguni hivatalért harcba szállókat.*

A Koei Tecmo, azaz Japán két legpatinásabb játékipari vállalkozását tömörítő holding Koei ága évtizedeken keresztül uralta a belpiacot a stratégiai műfajban, többek között épp a Nobunaga's Ambitionnel, amely a Game Boytól a PS2-n át szinte minden jelentősebb platformon megjelent. 2013 végén, a 30. évforduló tiszteletére kiadott tizennegyedik epizód most Európába érkezett.

A sorozat címadója Oda Nobunaga, a középkori Japán kultikus figurája. Ugyanis „Ovari bolondja", ahogy fiatalkorában nevezték, szinte a teljes szigetországot meghódította, miközben drámai életútját testvérgyilkosság, árulás szegélyezte. Brutális, könyörtelen hadúrként vonult be a történelem lapjaira, aki kiváló érzékkel modernizálta a gazdaságot, és lelkes pártolója volt a művészeteknek. 1582. június 21-én bekövetkező halála hűen tükrözi a korszak viszonyait. A Honnó-dzsi templom lángoló falai között, egy belső szobába visszahúzódva Oda Nobunaga szeppukut követett el, miután maroknyi testőrségét lemészárolta az egyik bizalmi embere, Akecsi Micuhide serege. A puccsot végrehajtó generálist tizenhárom nappal később érte utol a végzet. Az írások szerint egy paraszt átdöfte a bambuszlándzsájával a yamazaki csatában, ezt az ütközetet egyébként Tojotomi Hidejosi, Nobunaga első tábornoka vívta, hogy megbosszulja az Odák halálát (Nobunaga fia is odaveszett Kiotóban), és átvegye a hatalmat. Mindezt csak azért elevenítettük fel, hogy a XVI. századi Japán képlékeny hatalmi viszonyait szemléltessék – ne feledjük, Nobunaga szinte a semmiből épített birodalmat, Hidejosi pedig paraszti sorból lett tábornokká, majd később főminiszterré. Nos, a Nobunaga's Ambition a hatalom kiépítéséről szól, és a Hadakozó fejedelmek korának könnyen változó világát tárja elénk.

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo Games

FEJLESZTŐ
Koei Tecmo Games

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Sengoku
2011 (PARADOX INTERACTIVE)

Total War: Shogun 2
2011 (SEGA)

IRÁNY A SZENGOKU...

A Sphere of Influence időskálája egészen az 1600-as évek elejéig átfogja a korszak nagy eseményeit, amelyeket egyébként a szabadon választott klán életébe is beleszőnek a fakultatív küldetések. Utóbbiak tehát nem kötelezőek, mert alapjaiban ugye ez mégis csak egy sandbox játék. Nobunaga életútja azonban ilyen szempontból hazai pályát jelent, jóval több bejátszás, feladat jutott ide, és semmiképp ne kapcsoljuk ki a quest-rendszert, mert olyan élményekről maradunk le, mint például az okehazamai csata, ahol alig 2000 ember állított meg egy 25000-es sereget.

Míg régebben csak lestünk ekkora tömegek láttán, mára már teljesen hétköznapivá vált a dolog a nyáron megrendezett kismillió fesztiválnak hála.

A műfaj meghatározása amúgy történelmi szimuláció, tehát valós karakterekkel és hatalmi viszonyokkal indul minden szcenárió, sőt nagy valószínűséggel a mellékalakok is stimmelnek, mert az oktatómódban is feltűnő Hirate Maszahide – aki rengeteg szeppukus poén céltáblája, valóban Nobunaga mentora volt, és az apja temetésén őrjöngő fiatalúr szégyentelen viselkedését látva tényleg önkezével vetett véget életének az Úr 1551. esztendejében. A játék minden ízében hordozza a japán fejlesztőkre jellemző stílusjegyeket, így aztán állóképekre vetített tradicionális karakterek és hosszú párbeszédek szakítják meg a stratégiai töltetet, miközben kapkodod a fejed, hogy a sok hasonló hangzású név és helyszín kavalkádjából kiszűrd a lényeget.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MINDENKI JÓ VALAMIRE

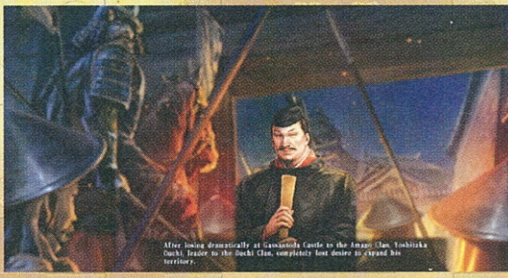
A Birth of Nobunaga szcenáriós kezdés talán a legkönnyebb, hisz itt még nincsenek komoly hatalmi egyesülések. Gyors terjeszkedés kell, és tökéletesen kiaknázni a beosztottak erősségeit. Erődönként 2-3 officerrel számoljunk, a nagy POL (Politic) értékűek jó építők, a kiugróan magas INT remek diplomatát jelez, a határ mellé pedig mindig a legnagyobb VAL és LEA értékű harci vezetők kerüljenek.

SOKASODJATOK

A vár körüli birtok expanziója +5000 népességnél következik be (új district), lényeges kérdés tehát, hogy a populációt hogyan növeljük meg. A Policyk között, és az épületeknél (pl. Rice Dealer) is találunk ilyen lehetőséget, de a birtok körüli utak fejlesztése, vagy az erődítmény Annex bővítménye is segít. A sok kaja és a fejlett ipar is vonzza a népet, bár akkor a katonaságot hanyagolnunk kell.

KELL A SPENÓT IS

A seregek hatásfoka az élükön álló tábornok és a két adjutáns képességeitől függ, a magas Leadership (LEA) érték a védelmet és a kitartást növeli, a Valour (VAL) a támadóerővel van összefüggésben, míg az Intel (INT) az ostromoknál az ellenség moráljára hat. A seregek összetételét – gyalogság, lovasság, muskétások – tulajdonképpen csak a mozgósításnál (város feletti ikon) a + muskéták kiosztásával tudjuk befolyásolni.



HAVONTA JÖN, ÉS NEM A DÍJBESZEDŐ!

A daimjó szerepkör sok kihívással szolgál, először is egy átlagos japán klán egy kisebb várat és néhány erődöt birtokol, amelyeket más, többnyire nem éppen barátságos klánok erődítményei vesznek körül, cirka 300 ilyen van szétszórva a térképen. A szigetországot ábrázoló 3D-s felület mindezt praktikusan vetíti le, a teljesen szabadon zoomolható táj például a közepes nézőszögekben már meglehetősen autentikus képzetet kelt, sőt a domborzat innen nézve egészen szép és a jellegzetes japán várakat körülölelő birtokrendszerek is kivehetők. Közelebbről azonban már kilóg a lóláb, a seregek elnagyoltak, van néhány csúnya textúra is, persze nem halálos bűn egyik sem. Az említett birtokok egyébként három fő dologra koncentrálnak, úgymint pénz, élelem, plusz katonaság, és a hozzájuk tartozó struktúrát egyfajta fázisos játékrendszer foglalja keretbe, ahol havonta egyszer megáll az idő, összeül a nagytanács, kiosztja a feladatokat, majd a gép valós időben elkezdi végrehajtani az ukázokat. Körönként egyszer tehát minden várost végigjárunk, meghallgatjuk a tanácsadókat, hogy épp melyik fő termelési ágazat kerüljön fejlesztésre, aztán eldöntjük hová kell egy új falu, sőt meghatározzuk a politikai irányvonalat – megengedő legyen-e a klán a külföldi kereskedőkkel, vagy például az egyén tehetsége előbbre valóbb-e mint a kasztrendszer (meritokrácia), és rendszeresen átnyálazzuk a hivatalnokok képességeit, majd a megfelelő pozíciókba irányítjuk őket. Ez a rész eleinte piszkosul izgalmas, aztán idővel (mondjuk 10-15 birtok bekebelezése után) kifejezetten idegölő lesz, de új tartományi uradalmak (provinciák) létrehozásával az adminisztráció nagyját lepasszolhatjuk valamelyik hűbéresünknek. A gondjaink persze itt sem érnek véget, hisz gondoskodni kell arról is, hogy a szeptemberben betakarított termés egész évben kitartson, és hogy a seregek mozgósításához legyen elegendő ló és muskéta.

Minden erődítmény, birtok és azon belül a kerület is fejleszthető, a kőből épült falak jobban ellenállnak az ostromnak, a színházak több embert vonzanak a városokba, a csatornázás növeli a mezőgazdaság termelékenységét, és így tovább. Ugyanakkor a klán nem egyetlen emberből áll, és itt van a játék egyik legszebb húzása, miszerint minden egyes tevékenység – az utak bővítése, a szomszéd klánnal élénkítendő kapcsolat, a kémkedés, és egy új kovácsműhely építése is megkövetel egy-egy végrehajtó tisztet. Ezek a varkocsos karakterek önálló személyiségek, saját politikai nézetekkel, könnyen megingó hűséggel és folyamatosan fejlődő kvalitásokkal, de nem a bokorban teremnek, szóval a legyőzött ellenfelek tisztviselőit ne hányjuk kardélre, és a környékre tévedt roninokat is illik tárt karokkal üdvözölni. A mellékelt kezelőfelület viszont egy külön állatfajta, logikusnak még csak-csak nevezhető, de elég körülményesre sikeredett – külön ikonok, több rétegen átvezetett műveletek, megerősítés, brrr.

Ha mindig is érdekelt, mi inspirálta az azóta hatalmas családfővé nőtt Total War-szériát, most itt a kihagyhatatlan lehetőség!

ART OF WAR!

A háborús szervezésnél azért már látszik, hogy nem véletlenül ért meg a sorozat 30 évet. A japán úthálózat ugyanis annyi menetirányt kínál, hogy az erődök katonaságát (mindegyik egy önálló sereg) aktiváló parancs után még senki nem sejti, hogy ki is lesz a következő célpont. Ez ténylegesen csak a valós idejű fázisban derül ki, amikor a gép egyszerre végrehajtja a menetparancsokat. A látványos mozgósítások után a térkép szinte átalakul, és úgy fest, mint egy taktikai terepasztal. Az ékként előrenyomuló seregek az első kontaktusnál harci formációba rendeződnek, és önállóan leküzdik az útjukba kerülő ellenséget, bekerítik a várakat, sőt a következő havi jelentésben a generálisok egyenként beszámolnak arról, hová kell erősítés, vagy épp hol tűnik biztosnak a győzelem. Persze amint a katonák átlépik a határokat a magukkal vitt utánpótlás (120 napnyi elemózsia) fogyni kezd, a csatákban pedig a túlerő, a tűzfegyverek jelenléte és a generálisok kvalitásai a meghatározók, plusz az AI stabilan hozza mindig a papírformát.

A valós idejű fázisban egyébként személyesen is le lehet játszani az ütközeteket, kvázi a seregek különálló tömbökként mozgathatók, miközben az arcvonal éléből meghosszabbított sáv mutatja, hogy mikor kerülünk lőtávolon belülre. A csatafelület azonban nem túl szép, és a képernyőt sokkoló hadvezéri powerek (aktiválódó képességek) mellett sem több mint egy alaposan lebutított Total War, bár a bekerítő mechanizmusok azért működnek.

AJÁNLOTT DARAB...

A japán kirándulás egyik erőssége a zene, ami mellesleg komoly nosztalgikus hatással is bír, hisz kifejezetten hajaz a Sógun c. filmsorozat audiobetéteire. Az egymásra rakott elemek is abszolút jók, a tisztviselők rendszere példaértékű, kár, hogy az irányítás és a kezelőfelület meglehetősen csökevényes – egy városra kattintva azért elvárható, hogy építkezni is tudjak, és ne egy külső menü ágain kelljen bóklásznom.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU,
1 GB RAM,
DirectX 9.0 VGA,
7 GB HDD

A korszak lényegét torkon ragadó játék a japánokra jellemző kettős szemlélet mintapéldánya, egyfelől innovatív és precíz, másfelől a retró panelekek, auto-read opciók, tipikus párbeszédek is jelen vannak.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Grand stratégiákat jellemző lehetőségek széles tárháza, a tanács működése, a hadsereg szerveződése, és maga a sandbox felépítés.

KONTRA

Az irányítás és a kezelőfelület nem éppen szokványos, és némi automatizmus is ráfért volna a Development részre.

78%

GYERTEK CSAK!

A környékbeli törzsek jóindulatát mindenképp nyerjük meg – küldjünk egy officert, ugyanis ilyenkor automatikusan az oldalunkra áll a seregük, ha hadba lépünk. Ahol pedig independence, tehát csak függetlenségi törekvés áll a mi ajánlatunkkal szemben, nos, ott 100%-ra tornásszuk fel a befolyást. Utóbbi esetben az adott törzs beolvasztható a legközelebbi várunkba, ami a populáció növelésének az egyik legjobb módja.

KÖTELEZŐ KÖRÖK

A folyamatos fejlesztés (Development) a kulcsa, hogy a infrastruktúrából kicsavarjuk a maximumot, és amint az adott csík (crops, crafts, conscripts) kezd betelni, na akkor érdemes új épületekkel, kerületekkel bővíteni a birtokot. A Conscripts sávon a piros jelölés azt mutatja, hogy mennyi katonaságot bír az adott erőd ellátni, tehát itt előbb a jelzett területet vissza kell szorítani a Crops fejlesztésével.

A HŰSÉGÉRT FIZETNI KELL

A minitérkép jobb felső sarkában az összesítés ikon alatt a klánunk Officers menüpontjával érdemes minden hónapban csekkolni a morált, a pirosak lesznek a morcosak. A megoldás a Trade opció alatti ajándéktárgyak felvásárlása és osztogatása, de nyilván a kinevezések és a házasságok is segítenek. A magas értékűeket mindenképp tartsuk meg, a havi beszámoló amúgy arra is kitér, hogy kit próbáltak megvásárolni a szomszédok.

NAGY FAL, TÖBB KATONA

Az ostromoknál az erődítmények HP értékével egyező létszámú, de inkább több támadóra lesz szükségünk. Amennyiben viszont a frontvonalban álló harangok sereg összeltszáma ezt nem éri el (a sereget pedig összevonni nem lehet) a storm opcióval a kisebbeket küldjük rohamra – idővel persze meghátrálnak (de addig is bontják a HP-t), vagy irányítsuk haza, hogy a nagyobb létszámúak odaférjenek.

Skyshine's Bedlam

[ÍRTA WARHAWK] **Utazásra invitál a Skyshine's Bedlam, méghozzá egy pokoli utazásra. Ezer „turistát" kell átszállítanunk a posztapokaliptikus pusztaságon egy hatalmas, páncélozott busz és egy maréknyi katona segítségével. Egy igen rögös út, egy csapat – és egyetlen esély a győzelemre.**

A Skyshine's Bedlam viszonylag könnyen jellemezhető úgy, hogy felsoroljuk azokat a játékokat, melyek inspirációs forrásként szolgáltak megalkotásakor. Van itt egy jó adag Banner Saga (olyan szinten, hogy ugyanazt a motort használják), egy hasonlóan méretes rész az FTL-ből, melyet a Fallout játékok pusztaságához hasonló kies, de mégis élettel teli, életveszélyes sivatagjában helyeztek el a fejlesztők.

MAD MAX BEÁJULNA

Három igencsak neves cím, azonban a keverékük sajnos nem feltétlen sikerült úgy, ahogy azt egy ilyen turmixtól elvárnánk. A Bedlam túl sok történettel nem zavarja a játékost: van ez a hatalmas pusztaság, egyik felén Bysantine, másik felén Aztec City, nekünk pedig el kell juttatnunk az utasokat az egyikből a másikba. Egyszerű feladatnak tűnik, de nyilván nem egy unalmas utazásról szól a játék (bár valószínűleg jó pénzt lehetne leakasztani egy Postapocalyptic Bus Simulatorral), a pusztaság ugyanis tömve van veszéllyel.

A Bedlam egyik fele egy feleletválasztós taktikai játék: adva van hatalmas Dozerünk, benne ezer utas, néhány katona, egy kevés energiacella, valamint annyi üzemanyag és élelem, ami önmagában nagyjából az út feléig elegendő. Olyan útvonalat kell összeállítanunk, mely az utasokat viszonylagos biztonságban eljuttatja a célpontba, menet közben pedig útba ejt néhány olyan helyet, ahol fel tudjuk tölteni készleteinket. A csavar a dologban az, hogy fogalmunk sincs róla, hogy az egyes állomásokon mi fog történni. Semmit sem találunk ott? Vérszomjas mutánsok törnek ránk? Egy szektára lelünk, akik istenként tisztelnek minket? A lehetőségek száma, ha nem is végtelen, de igencsak nagy.

Azt azonban érdemes észben tartani, hogy a Bedlam véletlengenerátora feltűnően sokszor dob ki valamilyen negatív, de legalábbis konfliktushoz vezető helyzetet, sokszor a legkisebb jócselekedet is képes durván megbüntetni a játékost. Ennek az ellentétére lényegesen kevesebbszer leltem, ami azért egy kicsit keserű ízt hagyott a számban: nem szeretem, ha így próbálják továbbnehezíteni az egyébként sem könnyű játékot.

EGY ÉLETEM, EGY HALÁLOM

Szóval viszonylag sokszor fogunk csatába keveredni, és akkor jön velünk szembe a Bedlam másik fele, a körökre osztott harc. Őszinte leszek, nem igazán tudtam azonosulni azzal a rendszerrel, amit a Skyshine Games kitalált, pedig igazából csak egy nagyon picit csavartak az ezer éve működő recepten: ugyanúgy felváltva lépünk, mint ahogy minden hasonló játékban, azonban itt körönként nem egy, hanem két lehetőségünk van mozogni (vagy lőni). Apróságnak tűnik, de totálisan megkeveri a taktikai lehetőségeket.

Képzeljünk csak bele: olyan, mintha a sakkban azt mondanánk, hogy kettőt, esetenként hármat léphetünk. És bár értem, hogy mi volt ezzel a fejlesztők célja, nekem sokadjára sem sikerült teljesen magamévá tennem ezt a rendszert – szerintem, ha valami működött, akkor nem feltétlen kell átalakítani azt. Ezt leszámítva a játék harcrendszere viszonylag egyszerű: négyféle egységünk közt csak a hatótáv / sebzés / életerő hármas a különbség, speciális képességeik nincsenek, mindössze egy egyszerű (de annál fontosabb) fejlődési rendszer.

Nagyon közkedvelt lett a posztapokaliptikus téma: a Mad Max és a Fallen A2P után itt a soron következő alkotás.

Technikailag a Bedlam hozza a kötelezőt, de semmi többet annál. A játék jellemzően rajzolt képekkel, egyszerűbb animációkkal operál, nem mondom, hogy Banner Saga szintű munka, de végeredményben rendben van a dolog. Cserébe viszont igencsak jó zenei aláfestést kapunk, olyat, melyet még akár a játék nélkül is szívesen hallgatok – talán nem is véletlen, hogy a deluxe változathoz ezt külön is mellékelik.

Végeredményben nincs komoly gond a Skyshine Games játékával. Tény, hogy egy FTL vagy egy Banner Saga szintjét nem éri el, de ha valaki a világűr vagy a viking mitológia helyett a nukleáris háború utáni világot kedveli, akkor íme, mostantól roguelike formában is elveszhet benne.

ADATOK

KIADÓ
Versus Evil

FEJLESZTŐ
Skyshine Games

MŰFAJ
roguelike

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Érdekes roguelike utazás egy különleges világban, kicsit furcsa harcrendszerrel.

GRAFIKA:	65%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

PRO

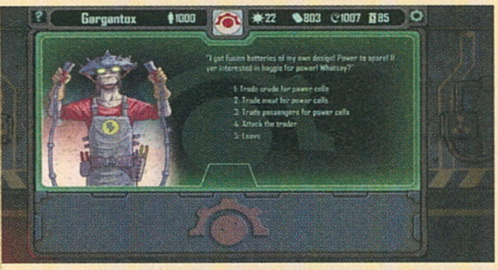
Érdekes helyszín, változatos eseményekkel és kellemes zenei aláfestéssel.

KONTRA

Fura harcrendszer, buta MI, és talán egy picit túl kegyetlen a játék.

65%

Elég hamar nyilvánvalóvá válik, hogy egész érdekes és összetett rendszer áll a játék mögött, csak az a kár, hogy a bevált formulákat is átírták benne.



Cities Skylines – After Dark

[ÍRTA CHRIS] **Szeretsz építeni, fejleszteni, alkotni? Hozzánk hasonlóan imádod nézni, ahogy apró makettvárosodban nyüzsög az élet? A Cities: Skylines akkor biztosan a te játékod, amihez most megérkezett az első kiegészítőcsomag, az After Dark is.**

Az idén márciusban megjelent Cities: Skylines gyakorlatilag azonnal megvett minket kilóra. Úgy mosta ki a Sim City által okozott rossz szájízt, hogy szinte el is felejtettük, hogy a Maxis miképp csúfolta meg az egész ipart, hogy vált nevetség tárgyává azokkal az apró városoknak nevezett valamikkel, amiket felépíthettünk bennük. A Cities: Skylinesban ezzel szemben hatalmas, változatos, életszerű városokat alkothattunk, melyekben nem 10.000 lakos élt egyetlen háztömbben, az utcákat pedig oly módon kanyarítottuk át a tájon, hogy azt még Tarlós István is megirigyelné. De minden bája mellett a Skylines sem volt tökéletes. Most pedig itt az After Dark, amivel együtt nemcsak alapos grafikai ráncfelvarrást kapunk, hanem egy jó adag újdonságot is.

Éjszakai járat

A cím valószínűleg már árulkodó lehet azzal kapcsolatban, hogy mit is rejt tulajdonképpen az első Cities: Skylines expanzió: beköszönt az éjszakai élet városainkba. Amint a horizonton lebukik a nap, a város fényei felizzanak, s látványos csodává varázsolják saját kezünkkel felhúzott utcáinkat, házainkat. A bulinegyedek megtelnek élettel, a lámpaoszlopok gyönyörűen bevilágítják az úttesteket, a bűnözés pedig megugrik, emiatt rendőrautók szirénáitól lesz hangos a környék. Az

Durvább bűnözés, ehhez kapcsolódó börtön, és még egy csomó más újítás: várost építeni soha nem volt ilyen jó.

A hatalmas tartalom ellenére csak nehezen tűnt fel, hogy nem voltak alagutak, nem volt napszakváltás, hiányzott a pénzügyi mikromenedzselés, no és nem lehetett mit kezdeni a vízpartokkal sem. Nemrégiben viszont már megérkeztek az alagutak, valamint ingyenes patch formájában hozzájutottunk az európai stílusú épületekhez is.

After Dark tehát elsősorban új napszakkal ajándékoz meg minket, aminek köszönhetően egy hihetetlen látványos éjszakai élet képe tárul elénk. De nem szabad azt hinni, hogy az éjszaka csak egy látványelem a képernyőn, a szakavatatott szemek számtalan újdonságot is felfedezhetnek a sötétségbe burkolózva: a kiegészítővel például megérkeztek a kerékpárok, amelyeknek külön kerékpárutat is kiépíthetünk, vagy ha akarjuk, hatsávos útjainkon biztosíthatunk számukra egy külön sávot. Végre lehetőségünk van bulinegyed kiépítésére is, már amennyiben sok turistát vonzanak látványosságaink a világ más szegleteiből. Ehhez üzleti negyedeinket alakíthatjuk át, karaoke bárokat, kocsmákat, mozikat nyithatunk a házak közé, amiket persze megtámogathatunk egy kis taxis forgalommal is. De a pezsgő éjszakai élet magával hozza a bűnözést is, ezért különösen figyelnünk kell arra, hogy megfelelő legyen a rendőri jelenlét ezekben a zónákban. Ezenkívül turistacsalogató látványosságokkal is bővült a repertoár. Építhetünk étteremmel ellátott mólót a vízpartra, csónakkikötőt, halászdokkot vagy akár röplabda pályát is, de megjelentek a játék kínálatában az olyan sokak által hiányolt objektumok is, mint a börtön, ahova a rendőrségen őrzött rabokat szállítják át, illetve jó hír, hogy már reptérből is akad egy olyan verzió, amit le tudunk rakni kicsit lankásabb területre is.

Aki este úr, nappal is legyen az!

Külön okosság volt a készítők részéről, hogy beraktak a játékba egy kiadásmenedzser ablakot is, amelyen keresztül költségeinket növelhetjük vagy csökkenthetjük annak fényében, hogy épp mire van szükségünk. Éjszakára például megemelhetjük a rendőrségi kiadásokat, ha a városunkban elszabadulna a pokol, nappal pedig az egészségügyi helyzeten javíthatunk. Ha pedig túl sok a szemét a városban, ugyancsak gyarapíthatjuk a kukásautók számát pár csúszka tologatásával. Röviden összefoglalva tehát az After Dark által nyújtott új lehetőségek rendkívül hiánypótlók és hasznosak. Ha ehhez hozzávesszük, hogy ezért mindössze 4500 forint közeli összeget kérnek a készítők, akkor mást már tényleg nem tudunk mondani, csak azt, hogy ez egy kötelező vétel. Egyetlen problémánk mindössze az volt vele, hogy éjszaka utakat építeni nem túl egyszerű feladat, hiszen olyan sötét van a városon kívüli területeken, hogy azt sem látjuk, hova öntjük az aszfaltot, de ez egy kapcsoló átbillentésével orvosolható a menüben. Az alapjáték tehát remek, a kiegészítő pedig újra okot adhat arra, hogy elővegyük azt. Vegyétek meg, s tegyetek így! G

Az éjszaka hátulütője, hogy a fene nagy sötétségben nem látunk olyan jól, ráadásul a meglévő modokat is újra lehet készíteni.

ADATOK

KIADÓ **Paradox**

FEJLESZTŐ **Colossal Order**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 260/Radeon HD 5670 VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az alapjáték a jelenleg elérhető legjobb városépítős program, amely az After Dark érkezésével nagyobb és látványosabb lett.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

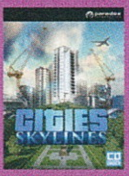
PRO

Látványos éjszakai világítások, új épülettípusok, még „európaibb" városi minták, valamint kiadásmenedzselés.

KONTRA

Éjszaka nem látni jól, valamint az eddig elkészült modokat is újra kell készíteni éjszakai világítással.

85%



92%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett Cities: Skylines tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/cities-skylines

DROPSY

[ÍRTA OBO] **A bohócokat nagyjából senki sem szereti, a Dropsy című kalandjáték azonban éppen azon van, hogy a szívünkbe zárjunk egy jóindulatú, melák cirkuszi mutatványost, aki igyekszik mosolyt csalni egy melankóliába süllyedt város lakóinak arcára.**

Sosem volt különösebb problémám a bohócokkal, nem féltem vagy gyötört fóbia a látványuktól, csupán azt nem értem, mi a jó bennük. Nem fér a fejembe, hogy lehetnek bárkinek is viccesek vagy jópofák, és miért akarna valaki önszántából egy ilyen melót. Szerintem csak a horror-faktor miatt maradtak meg a bohócok a szórakoztatásban, és teljesen világos is, miért: a groteszk, folyton mosolyra görbülő száj, a hullafehérre pingált arc és a fekete szemek egy túlvilági rémség, de minimum egy pszichopata gyilkos benyomását keltik, akivel senki sem találkozna szívesen egy sötét sikátorban. Stephen King, vagy még ismertebb példát keresve, John Wayne Gacy generációkba nevelte bele ezt az eredendő félelmet, de mi van akkor, ha ezt a szerepet a feje tetejére állítjuk, és hősként ábrázolunk egy bohócot? Nos, a Dropsy pontosan ezt teszi, méghozzá kiváló módon.

Van olyan, akinek egy ilyen kép láttán már össze is szorul a gyomra, de Dropsytól, a jóindulatú bohóctól senkinek nem kell félnie.

POINT AND HUG

A Tendershoot és a Jolly Corpse által közösen fejlesztett Dropsy egy kalandjáték, abból is a régi vágású fajta, vagyis a '90-es évek elején használt technológiai megvalósítások köszönnek vissza úgy, ahogy azt a LucasArts vagy a Sierra csinálta volna.

Ez azt jelenti, hogy egy pixeles, de nagyon igényes és részletes grafika mosolyog a monitoron, amihez fapados animáció és a szinkron teljes hiánya társul, de ennyinél nem álltak meg a fejlesztők, és annyira az alapokig lebontották a kalandjátékok jellemző mechanizmusait, hogy a tárgykombinációt is elhagyták, illetve olvasandó szöveg sincs, mindent piktogramok segítségével adnak a tudtunkra. Mindezt aztán megfejelték pszichedelikus motívumokkal, így egy szinte szürreális élményt nyújtva, de ennek ellenére igazából semmi sem zavaros, érthetőek és követhetőek nemcsak a feladatok, hanem a kibontakozó történet is.

Klasszikus point 'n click kalandjáték a nagy öregek útján, ami kis költségvetéssel, erősen retró stílusban készült el.

A sztori öt évvel egy nagy tragédia után veszi fel a fonalat, amikor is egy, látszólag értelmileg sérült, végtelenül kedves és gyermek módjára ártatlan bohóc kerül az irányításunk alá, akivel az a feladatunk, hogy mindenkit boldoggá tegyünk a városban (ezt öleléssel nyugtázzuk), ezzel megpróbálva feledtetni a múltban történteket, de sajnos kevés sikerrel, ahova ugyanis lépünk, ott szomorúság és húsbavágó tragédia vár.

Egy közepesen nagy térkép ad mindennek otthont, ahol mindenféle színes karakterekkel találkozhatunk: egy szektaszerűség, aminek tagjai félnek a vámpíroktól, egy szeméttelepi király, egy apját elvesztett bányász, és így tovább. Van tehát teendőnk bőven, ami egy, a kategóriában rövidnek számító, nagyjából 5-6 órás kalandot tesz ki. Ennek során a klasszikus kalandjátékok tipikus feladatait kapjuk, de azzal a csavarral, hogy van három segítőtársunk. Egy kutya, egy egér és egy madárka kísér minket mindenhova, őket pedig közvetlenül irányíthatjuk, így képletesen meghosszabbítva a karjainkat, illetve ezzel plusz komplexitást adva a feladványoknak, amelyek egyébként nem túl nehezek, egy gyakorlott gamernek nem okoznak problémát.

HAPPY END

Minimális előzetes tudással, nulla elvárásokkal vágtam neki a Dropsynak, és végül kellemes meglepetésben volt részem. A bohóc keserédes történetét egy végig szórakoztató, bár, kissé talán túl könnyű és rövid kalandjátékba csomagolta a fejlesztő páros, mindezt nagyon szép, tetőtől talpig retró kivitelezésben. Egy újabb remek indie játékot köszönthetünk, amit kisebb hibái ellenére is nyugodt szívvel lehet ajánlani.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Tendershoot

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Egymagos CPU, 1 GB RAM, DirectX9c VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Klasszikus point and click kalandjáték, lecsupaszítva a műfaj vázáig, egy olyan, szeretetreméltó bohóc főszereplésével, aki csak boldogságot akar szerezni a város lakóinak.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Szép, retró grafika, és pszichedelikus motívumokkal tűzdelt, régimódi kalandjáték.

KONTRA

Kissé könnyű, és nem is túl hosszú.

80%

FOTOCOPY

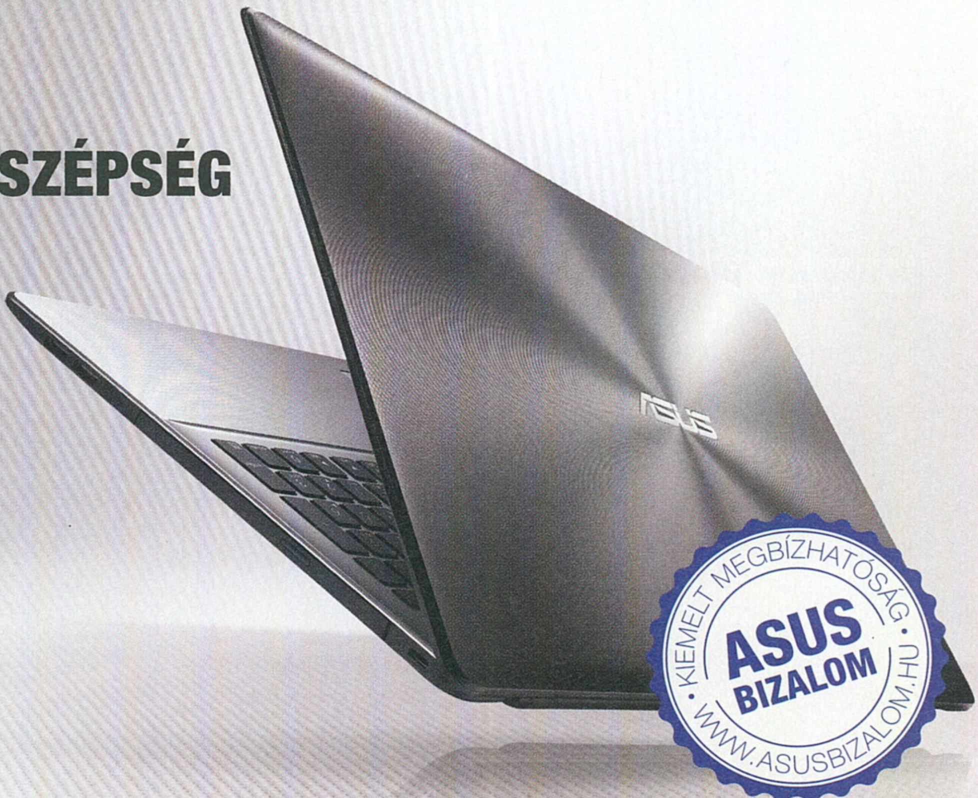
számítás- és irodatechnika

Minden eszköz maximum sebességgel!

Tudta, hogy egy átlagos otthonban legalább kilenc Wi-Fi-re csatlakoztatott eszköz található csúcsidőben? Ez a szám nagyon sok. Mindegyikük a Wi-Fi megosztásért harcol, legyen az internetes böngészés, HD videók megtekintése, online játékok vagy csak fájlok tárolása, illetve megosztása egy felhőn keresztül. A legutolsó dolog amelyet Ön szeretne az, hogy Wi-Fi hálózata ne tudjon lépést tartani a fent említettekkel, különösen, ha ez azt jelenti, hogy emiatt nem veheti igénybe kedvenc videómegosztójának szolgáltatásait vagy nem szerezheti meg az egyes last-minute ajánlatokat. Erre az LB-LINK a megoldás, amely ötvözi a legújabb technológiát a stabilitással, biztosítva az Ön eszközei számára a maximális sebességet, még akkor is, ha egyszerre több eszközt csatlakoztatott. *(x)*

ASUS®

IN SEARCH OF INCREDIBLE



MAGÁVAL RAGADÓ SZÉPSÉG ÉS TELJESÍTMÉNY

X550JX

- **INTEL® CORE™ I7-4720HQ**
- 8 GB DDR3 1600MHZ
- 1000 GB (7200 RPM)
- **NVIDIA GTX 950M 2 GB**
- 15,6" HD 1366X768

digiprime.hu

WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

CROOKZ THE BIG HEIST

[ÍRTA BÖJTÖS] **Egy tolvajlós, betörős, taktikus videojátéktól, ami a hetvenes évekbe tesz időutazást, joggal várhatnánk el, hogy hivatásához méltóan lopja el a szívünket, ám a Skilltree Studios munkája túl sok sztereotípiához és kliséhez nyúl a korrekt koncepció ellenére is.**

Ha első körben ránézünk Crookz: The Big Heist nyújtotta pályákra, a hetvenes évek funkyját magában hordozó külsőre, akkor önkéntelenül kapnánk fel a trapéznadrágot, hogy hajunkat mikrofonformába gyúrva élvezzük ki a nosztalgikus dallamok alatt összehozott egyre fifikásabb rablásokat.

A művészeti dizájn az indító képsorokkal és a hangmintákkal válik majdhogynem tökéletessé, amihez a fejlesztők még egy rövidfilmet is összehoztak Ron Jeremyvel, a korszak egyik legikonikusabb önszeretgető figurájával (na jó, ez tette őt híressé, de másokat többször szeretgetett meg a vele készült felnőttfilmekben). Szóval, ez utóbbit is érdemes megtekinteni a játék előtt – amiből egyébként pedig ajánlott először a próbaverziót letölteni, nehogy keserű tapasztalat járjon a majd' harminceurós vásárlás mellé.

BŰNÖZŐ BŰNÖZŐNEK FARKASA

Amennyiben belevágunk a nagy balhéba, avagy az évszázad rablásába, egy betanító szakasz mutatja meg az elsőre túlkomplikáltnak tűnő rendszert, ami valahol eszünkbe juttatja a Commandos-sorozatot és a korai Rainbow Six-epizódok megtervezős fázisát. Némi párhuzam még a Door Kickers és a Breach & Clear kapcsán is észrevehető, de ez inkább csak az első ismerkedések esetében igaz, a későbbiekben nyilvánvalóvá válnak a különbségek, amik ésszerűek, ha azt nézzük, hogy ezúttal nem egy profi terrorelhárító osztagot, hanem egy szintén veteránokból álló bűnözői csapatot irányítunk.

A történet szerint ez az igazán vérbeli tolvajbanda éppen „a nagy betörést" készül végrehajtani, mikor elárulják őket, azonban szabadulva a rabláncoktól nem úgy tűnik, mintha tanultak volna az esetből, ezért ismét nekiveselkednek a feladatnak, nem mellékesen igyekeznek borsot törni annak orra alá, akinek a rajtakapást köszönhetik. Hogy bevégezzék küldetésüket, egészen pontosan 18 missziót kell teljesíteniük, ebbe pedig sok minden belefér: erőmű, rendőrőrs, múzeum, raktár-telep, előkelő villa.

Ha valamihez a nagy Ron Jeremy adja a nevét, az biztosan valami igazán egyedi alkotás.

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media
FEJLESZTŐ
Skilltree Studios
MŰFAJ
stratégia
MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Monaco: What's Yours is Mine
2013 (POCKETWATCH)

Invisible Inc.
2015 (KLEI ENTERTAINMENT)

TÖRJ BE MINDENHOVA!

A játékmenet azonban nem egyszerű, egészen komoly kihívás elé állítja a felhasználókat, elvégre nem egy szimpla akció- vagy éppen lopakodós játékról beszélünk, a Crookz esetében ugyanis rendkívül időigényes feladat már maga a megtervezés is, amivel majdhogynem a legtöbb percet és órát tölthetjük el a végigjátszás során. Kezdjük ott, hogy embereinket Pause-üzemmódban és valós időben egyaránt irányíthatjuk, kijelölhetjük nekik lépésről-lépésre az útvonalukat és főbb cselekedeteiket, majd mindezeket törölhetjük is, miközben bármikor válthatunk a rendelkezésre álló tagok között. Jó érzékkel hozzá lehet szokni ennek a ritmusához, elvégre bár vannak olyan esetek, amelyeknél hirtelen kell változtatnunk előzetes terveinken, de átlagban, ha alaposan megnéztük az eligazítást és a rendelkezésre álló helyszínt és annak minden akadályát, nem indokolt az utólagos tűzoltás.

Merthogy igen aprólékos, részletekbe menő felvezetés tartozik minden egyes épülethez, amit át kell kutatnunk – ez pedig szó szerint értendő, elvégre a fő feladat (valaminek az ellopása, vagy éppen egy üzenet hagyása) mellett temérdek pénzzel teli aktatáska és láda várja, hogy eltulajdonítsuk tartalmukat. De visszatérve: a szükséges információk meghallgatása után a hatemberes felhozatalból összeállíthatjuk 3-4 fős csapatunkat, kiegészítő felszerelést vásárolhatunk

Mielőtt berobbantanánk a falakat és golyózáport zúdítanánk az örökre, gondoljuk át stratégiánkat, mert ez nem az a játék.

TIPPEK, TRÜKKÖK

ELIGAZÍTÁS ÉS TERVEZÉS

Minden egyes missziót megelőzően pontos képet kapunk a terepről és a végrehajtandó feladatról, ami bármenynyire is unalmas, érdemes végighallgatni és -nézni, mert rendkívül fontos információkat tudhatunk meg az adott épületről és annak berendezéséről, bejáratairól. Ezután jöhet a tervezés, amire ne sajnáljuk az időt, hiszen sikerünk kulcsa pont a meglepetések elkerülése és a hatékonyság maximalizálása.

TEREPSZEMLE, VÁLASZTÁS

Ha már megvolt a bemutató az aktuális pályáról, ne csak az útvonalakat nézzük át, hanem azt is, milyen nehézségekbe ütközhetünk. Amennyiben például nincsenek lézerek, a szellőzők pedig nem vezetnek sehova, felesleges akrobatikus karaktert vinnünk. Ellenben sok kameránál jól jöhet egy mérnök, rengeteg útban lévő őrnél pedig a csapat izomagyú tagja, aki másodpercek alatt szenderíti el a gyanútlanul járőrözőket.

KIEGÉSZÍTŐK ÉS VÁSÁRLÁS

A létesítmény megtámadása előtt szintén fontos információ, hogy a segítségül hívható tárgyak merre és milyen számban találhatóak meg. Ez ugyanis felülírhatja az előző pontot, elvégre sok feszítővas és kulcs birtokában (ezek számát vásárlásainkkal is növelhetjük) semmi szükség arra, hogy a klasszikus tolvajképességekkel rendelkező társunkat magunk mellé szólítsuk, hiába van rengeteg zárt ajtó és böröndó a pályán.

FIGYELD AZ ŐRJÁRATOKAT!

Amikor felépítjük tervünket és a legoptimálisabb útvonalakat karaktereink számára, ne hagyjuk figyelmen kívül az őrjáratokat sem. Kloroformmal és izomerővel ugyan elcsendesíthetjük az ellenfeleket, azok így is sok borsot törhetnek orrunk alá – éppen ezért figyeljük meg a helyszínen lévők pontos mozgását, ami egyértelműen látható a kis érkezési pontokkal együtt. Vigyázat, gyanú esetén ezek változhatnak is!

AZ ERŐ IS SZÁMÍT

Minden csapattag számára vásárolhatunk az őrök elkábítására alkalmas szert, mégis, erre a célra legfőbb eszközünk az izomerő. Éppen ezért sok veszélyforrást jelentő (az útvonalunkat keresztező) opponens esetében vigyük magunkkal Rufust is, aki egyszerre több alakot is elintézhet (vagyis inkább felváltva szenderítheti el az ébredezőket), ezzel feltartva a támadásra képes brigádot, amíg a többiek kipucolják a házat.

PÉNZVADÁSZAT

Noha jó és kellőképpen sikeres munkavégzés esetén nem nagyon szenvedhetünk a pénzhiánytól, az elején mindenképpen érdemes rámenni az összes aktatáska és páncélszekrény felnyitására a begyűjthető összegekért. Ezeknek és a missziókért kapott jutalmaknak hála már a kezdetektől fogva nyugodtan költhetünk embereink alapos felkészítésére, ami a missziók előtt esedékes eszközvásárlásban nyilvánul meg leginkább.

NE ÉGESD MEG MAGAD!

Rendkívül fontos még a Heat-mérő, ami a lebukásaink során (kamera és őr elé kerülünk) egyre csak töltődik. Elsőre nem vesztjük el a küldetést (max ha el is kapnak minket), azonban minél többet kerülünk mások látószögébe, annál inkább forrósodik a talpunk alatt a talaj, ha pedig a mérő teljesen felment, amikor legközelebb észrevesznek minket, egyből mehetünk a dutyiba. Emiatt érdemes elkerülni minden veszélyes helyzetet.

nekik (a teljesített küldetésekkel bőven lesz forrásunk, emiatt tehát nem kell aggódni), ezután pedig ha minden útvonalat átrágtunk, mindent bemagoltunk és tüzetesen átvizslattunk, mehet a tényleges akció.

AZ EMBER TERVEZ...

Ez a második legélvezetesebb szegmens a Crookz során: a kamerákkal, őrökkel, lézerekkel és elektronikusan zárt ajtókkal teli folyosók és termek sorát akár több irányból is megközelíthetjük (bár nem egyszer fogják a kezünket, illetve idővel rájövünk arra is, hogy lehetőségeink száma sem annyira végtelen, mint ahogyan az elsőre tűnik), kihasználhatjuk a szellőzőket, különleges képességeiknek köszönhetően bandánk úgy hatol be a céltárgyig, hogy az senkinek nem tűnik fel.

Egyikük akrobatikus mozgással cselezi ki a biztonsági cuccok egy részét, a másik a feltörések (ajtók és dobozok) nagymestere, a harmadik kiüti és elszenderíti az őröket. A technikai zsenivel persze megbuherálhatjuk az elektromos berendezéseket, kiiktathatjuk a kamerákat is, azonban majdnem minden akadály elhárítható erre a célra kiképzett szakember nélkül, elvégre a felderítendő terület mindig rejt néhány rajzolt ikonnal jelzett eszközt, aminek birtokában (és a misszió előtti vásárlással megvéve) szintén megoldhatjuk a felmerülő problémákat. Így például a betörések, zárak mestere sem szükséges a csapatba, ha éppen ott van néhány feszítővas és kulcs a 3D-s, izometrikus külsővel megáldott helyszíneken. Ennek a változatos rendszernek köszönhetően lesz a The Big Heist igazán élvezetes és változatos, ráadásként az alapvetően húsz óra körüli játékidő precíz tervezés, maximalista eredmények esetében a kétszeresére is simán megnőhet.

PLASZTIKUS SZTEREOTÍPIA

Első körben jónak, izgalmasnak és változatosnak tűnik a Skilltree Studios produkciója, ám a kezdeti lelkesedés sokaknál csökkenhet az egyébként igen tipikus, sőt sok esetben élettelen összetevőknek köszönhetően. A karakterek mintha nem is lennének (képességeiket leszámítva), a párbeszédek és átvezetők hihetetlenül unalmasak és feleslegesek, főleg a béna szinkronok miatt, de ugyanezt igazából a tipikus, minden egyediségtől mentes zenékre is el lehet mondani. Utóbbiakat hallgatva az így jártam anyátokkal Barneyja jut az eszembe, aki éppen a reggie műfajt jellemzi... „...melyik is az a szám? Ja igen... mindegyik!": a Crookz soundtrackje pont ilyen, mintha a hetvenes évek jellemző pornófilmes, álmatag muzsikáit vették volna alapul, hogy az agymunkát igénylő játék mellett (ami amúgy valahol lefárasztja elménket) még véletlenül se maradjunk ébren. Emellé ha mindez nem lenne elég, a kor összes tipikus karakterét megkapjuk, kezdve a hippitől, a mikrofonhajú, dögös és függetlenül is erős macáig.

Persze az, hogy a Crookz: The Big Heist mennyire tesz mély benyomást az emberre, leginkább attól függ, mennyire kedveljük ezt a taktikázós, előre tervezős stílust. Mert hiába a sok klisé és sztereotípia, valamint néhány unalmasabb összetevő, a játék lényegét az útvonal felépítése, a csapat összeállítása, majd a feladat végrehajtása jelenti a Sims 2-re is hajazó környezetben. Az őrjáratok állomásainak pontos helyét előre látjuk, ahogyan a különböző csapdákat is, emiatt jó előre agyalhatunk a megoldáson: vajon melyik útvonal lesz a tökéletes az aktuális rabláshoz? Amennyiben pedig valaki kifejezetten él-hal ezért a rendszerért, imádja precízen megoldani a küldetéseket mindenféle hiba nélkül, az nagy eséllyel rendesen rá tud kattanni erre a programra is, főleg hogy kapunk ráadásként tíz kihívásos missziót is, melyeknél nem választhatjuk a tagok és a felszerelés terén, így rögzített beállításokkal kell nekiesnünk az adott feladatoknak, ami még jobban bonyolítja az egyébként sem kifejezetten egyszerű játékmenetet.

Egy próba mindenesetre mindenképpen ajánlott a vásárlás előtt, amihez a demo tökéletesen megfelel, elvégre a közel harminc eurós árnál már nem mindegy, mennyire is esünk bele a játékba.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6750 vagy AMD Athlon II X2 250, 4 GB RAM, 8800 GT / HD 3870 VGA, 4 GB HDD

Ha hiányzik a hetvenes évek, ezzel a játékkal hatalmas dózist kaphatunk belőle, miközben taktikai képességeinket is kihívás elé állítják.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

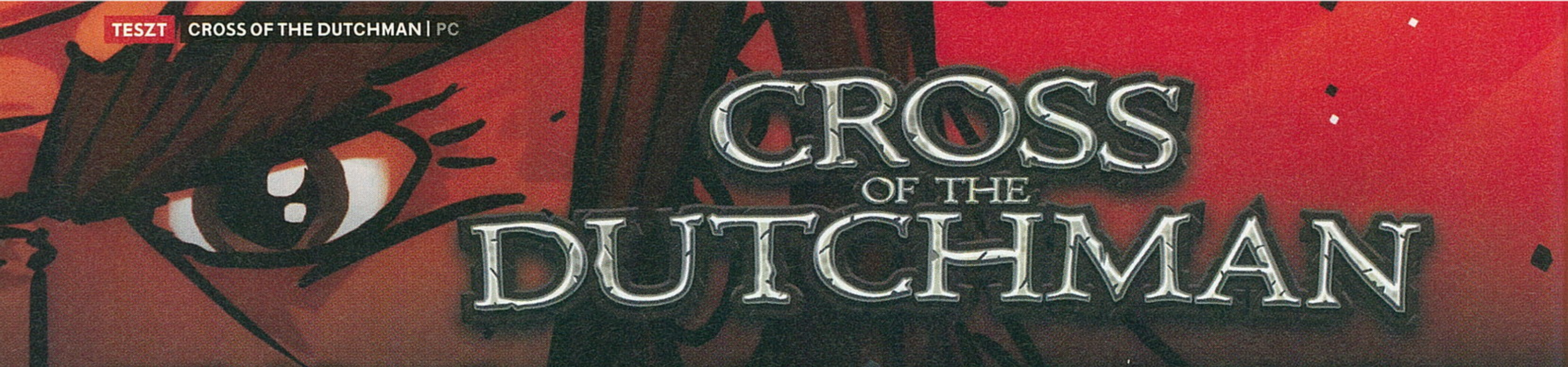
PRO

Az ötlet jó, a játékmenet teljesen rendben van, a kezelőfelület barátságos, ráadásul tényleg rengeteget szöszölhetünk a tervezéssel.

KONTRA

Kár, hogy nem reális képet kapunk a korszakról, hanem inkább egy kopipésztelt klisehalmazt, ami néhol rendkívül fárasztó.

70%



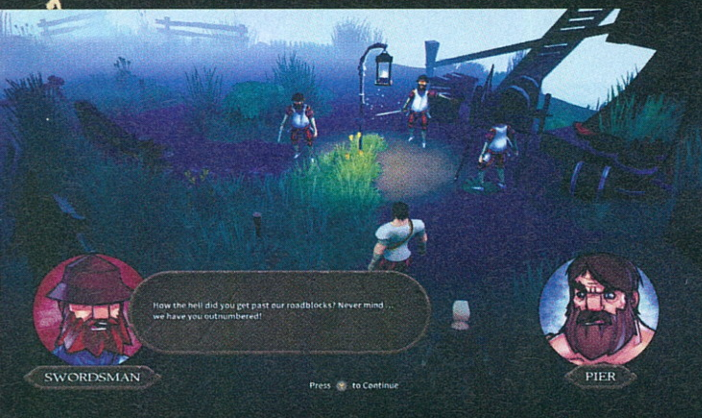
CROSS OF THE DUTCHMAN

[IRTA LOR] **Egyáltalán nem ritka eset, hogy valós történelmi eseményekből merítenek ihletet a játékfejlesztők, hiszen saját históriánk bőven tartalmaz szenvedést, ármányt, könnyeket – és bizony bátor tetteket is. A Cross of the Dutchman az utóbbiról szól.**

Nem egyszer ültettek már át játékba grandiózus háborúkat, komplett csatákat és történelmi korszakokat, az akkor élő híres személyiségekkel együtt – elvégre a legjobb történeteket az élet írja, ezek pedig tanulsággal szolgálhatnak az utókor számára. Az eddig csak mobilos játékokkal foglalkozó Triangle Studios is ilyen alapanyaghoz nyúlt, amikor egy merészet gondolva úgy döntött, hogy ideje meghódítani a PC platformot: ennek eredményeként született meg a Cross of the Dutchman, ami a számunkra kevésbé ismert Piere Gerlofs Dania, azaz a holland Nagy Pier történetét meséli el.

JÓZAN PARASZTI ERŐ

A holland folklór szerint Grutte Pier egy meglehetősen jó erőben lévő, egyszerű farmer volt az 1500-as évek közepén – egészen addig, amíg a szászok meg nem jelentek Nyugat-Európában, és nem özönlötték el faluját katonák százai. Pier ekkor vált hőssé az ellenállás élére állva, és egy többéves szabadságharcot vezényelt a lakosok védelméért. A CotD fő célja, hogy mindezt elmesélje számunkra, és ez látszik magán a játékon is: sokkal inkább interaktív mese, mintsem különösebb mélységgel és tartalommal bíró játék. Sokan bírálták is a csapatot, amiért az RPG megnevezést odabiggyesztették a játék meghatározásához, akik jogosnak ítélve a kritikákat már egyszerűen csak akció-kalandjátékként aposztrofálják a kalandot, de mivel valójában mindenbe belekaptak, de semmibe sem igazán, a meghatározás valóban kemény dió. Az ARPG ízt főleg az izometrikus nézet és az egérgyilkos, kattintásalapú mechanika adja, ami azonban nélkülözi a műfaj összetettebb eszköztárát, és pusztán egy kézzel el tudjuk navigálni a főhőst, különösebb változatosság nélkül. Mindössze két gombra vagyunk rászorulva a rövid kaland során – egy alaptámadásra, és egy turbózható, különlegesebb képességre, melyek természetesen az öklünkre (később pedig, amint megszerezzük, egy kardra) épülnek. A játék egyetlen lootját pedig az útközben összetörhető ládákból hulló arany jelenti.



ADATOK

KIADÓ
Triangle Studios

FEJLESZTŐ
Triangle Studios

MŰFAJ
hack'n slash

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, GeForce 8600 VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Rövid, bájos kaland egy holland legendáról, ám sajnos nem túl sok tartalommal.

GRAFIKA:	60%
HANG:	50%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Jó soundtrack és hangulatos megvalósítás, valós, történelmi téma.

KONTRA

Túlságosan rövid, és még így is rendkívül önismétlő, az irányítás pedig nem várt frusztrációt tud okozni.

60%

Az akció és a kaszabolás közben fel sem tűnik, hogy történelmi ihletettségű játékkal van dolgunk, ami kihagyott ziccer az alkotók részéről.

ROZSDÁS ÖKÖL

Javarészt csak az „ide és oda menj" jellegű küldetések kaptak helyet, agysejtjeinket pedig nem fenyegeti nagy veszély: semmilyen puzzle vagy fejtörő nem nehezíti meg a dolgunkat, a verekedés hevét csupán a lopakodós feladatok váltják fel. Az RPG jelzőre már csak azért sem szolgál rá a játék, mert amellett, hogy nincs karakterfejlődés, túlságosan lineáris: nem nézhetünk szét semerre, az elbarikádozott farmon csak egy irányban haladhatunk, ami épp annyira egysíkú, mint a történetvezetés. Ütközben szövetségeseket szerzünk, és próbáljuk visszaverni a katonák hadát, akikből mindössze kétfélével találkozunk, íjással és közelharcossal. A likvidálásuk önmagában nem nehéz, ami viszont borsot tör az orrunk alá, az a csapnivaló és cseppet sem reszponzív irányítás, ami a fő frusztrációt okozza, főleg akkor, amikor a tömegesen érkező ellenfelek közt célpontot szeretnénk váltani, ám erre jelentős késéssel reagál a karakter. Még ha varázslatos, flancos skilleket nem is várhatunk ebben az esetben, de mindenképpen hiányoltam legalább a harcot taktikásabbá tevő vetődés vagy blokkolás képességét.

FUSS EL VÉLE!

Mindezt meglehetősen nyers, ám jópofa képregényes átvezetőkkel, és túl egyszerű, de színes és stílusos köntösben kapjuk. Ami miatt elkapkodottnak éreztem a végeredményt, hogy bár nagyon történetközpontú a kaland, sok hasznos eszközt nem aknáztak ki a fejlesztők – és így magát a témát sem. Valószínűleg a kis büdzsével magyarázható a szinkron hiánya, emellett pedig kihagyták azt a ziccert, hogy gyűjthető tartalmak, feljegyzések, bejegyzések formájában ismerhessük meg jobban az adott kort és szituációt. Ha az ember nem tudja, hogy ez valójában megtörtént esemény, inkább egy mesés elemekkel tarkított legendának tűnik, a humorral és bájjal fűszerezett előadás miatt.

Bár az ötlet jópofa és sok lehetőség rejlik a korszakban, a Triangle még sem szentelt neki sok időt– az egész kaland mindössze 2-3 óra alatt végigvihető. Ráadásul a repetitív küldetések és a csupasz harcrendszer semmi olyan értéket nem ad hozzá, ami miatt újrajátszásra adnánk a fejünket, és még mellékküldetésekkel sem tolható ki a soványka időtartam. RPG-nek kevés, kalandjátéknak túl egyszerű, azonban mégis van benne valami megfoghatatlan báj, ami miatt egyáltalán nem nevezhető rossz játéknak. A hangulat valahogy a feszült történet ellenére is kedves és humoros, és amikor a lázadó legenda családszerető, emberi oldalát mutatja meg, még kicsit a szívünket is megérinti, és a kíváncsiság kitart arra a rövidke pár órára. Hogy ez megér-e számunkra 9 eurót, azt mindenki döntse el szíve szerint.

SOLAR SHIFTER EX

[ÍRTA BÖJTÖS] **Mindig hatalmas öröm hazai fejlesztésről írni, pláne abban az esetben, ha egy egészen minőségi alkotásról van szó, illetve egy olyan, általunk nagyon kedvelt műfaj legújabb képviselőjéről, melynek gyökerei egészen a zajos játéktermek koráig nyúlnak vissza.**

Tarsoly Ede, avagy a tulajdonképpen egyszemélyes Elder Games nem először szerepel lapunk oldalain, elvégre a veteránnak számító fejlesztő több igen látványos és élvezetes alkotással megörvendeztette már a játékos közösséget. A Meridian: New World után azonban hazánk fia más irányba tekintgetett, a stratégiai stílust pedig legújabb produkciójánál lecserélte egy ősrégi zsánerre, a kilencvenes években itthon is nagy sikernek örvendő shmupok világára, amik a játéktermekben és az otthoni gépeken is komoly rajongói tábort toboroztak maguknak.

INTERGALAKTIKUS HÁBORÚ

Egy shoot 'em upnak nincs szüksége világrengető sztorira. Ez pedig igaz a Solar Shifter EX-re is, amely a zsáner vérbeli képviselője. A történet ezúttal is a fajok közti, csillagközi háborúra összpontosít, melynek csak mi vethetünk véget hajónkkal, miközben a megszokott, felfelé scrollozó egyképernyős megoldást láthatjuk. Ellenfeleink mindkét oldalról, felülről, alulról érkeznek a látóterünkbe, időközönként életerőcsíkkal rendelkező főellenfelekkel küzdhetünk meg, a kihívás pedig egyre csak nő, ahogy közeledünk a végkifejlet felé.

Az eleinte jelenlévő szimpla lézerfegyvereket rakéták és hatalmas energianyalábok váltják fel, néha-néha még tereptárgyakat is kerülgethetünk a harc alatt (mondjuk oszlopokat), de ahogyan ellenfeleink erősödnek, a szétlőtt járművekből begyűjtött kreditekből mi is egyfolytában fejlesztjük a hajónkat. Ezenkívül alapfegyverünk és másodlagos tűzerőnk mellett van egy különleges képességünk is, mégpedig a négy megjelenő pont közötti teleportálás.

TÉRUGRÁSOS TÖLTÉNYPORNÓ

A megfelelő gombot lenyomva a képernyő egyik szegletéből egy szempillantás alatt a másikba ugorhatunk, ezzel elkerülve a pillanatokon belül esedékes halált. A különböző ellenséges fegyverek nagyon rövid idő alatt elintézhetik pajzsunkat, sőt egy nagyobb robbanás vagy összeütközés instant véget vethet életünknek. Más kérdés, hogy sajnos pont a játék alapkoncepciójához szolgáló térugrás az, ami a program egyik legnagyobb gyengeségét hozza: ez a szisztéma nem működik tökéletesen, az esetek nagy hányadában nem oda érkezünk, ahova szeretnénk, miközben elviekben működnie kéne a dolognak, elvégre előző körben ugyanazzal a mozgáskombinációval a várt pontra jutottunk. Miközben elárasztanak minket a támadó gépek, a likvidálásra váró opponensek, ez meglehetősen zavaró, sőt idegesítő lehet, pláne úgy, hogy a Solar Shifter EX néhol egyébként is idegölően nehézre sikeredett.

ADATOK

KIADÓ **Headup Games**
FEJLESZTŐ **Elder Games**
MŰFAJ **akció**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8600 GT/ATI Radeon 2600 PRO VGA, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Élvezetes és látványos shmup, aminek vannak hibái, de hazai termékként kárpótol minket az általa nyújtott élmény.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

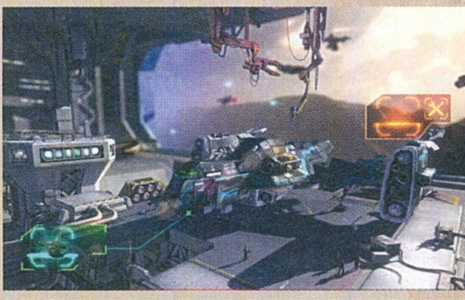
PRO

Milliónyi lövedék, fantasztikusan kinéző helyszínek, jó zenék és hangulatos gameplay – Ede ismét maradandót alkotott, ráadásul egy nagyszerű műfajban.

KONTRA

Sajnos a térugrás nem működik tökéletesen, az fps néhol leesik, a párbeszédek pedig kicsit üresek.

70%



hozzávetőlegesen hat óra alatt kivitelezhető (persze gyakorlattól és ügyességtől függően ez lehet kevesebb és jóval több is), ami általánosságban sok-sok ismétlésből áll.

Megtalálva a fiatalság forrását, pár évtizedet visszautazva az időben ismét a játéktermek mélyén érezhetjük magunkat.

ÉLVEZETES AGYÉRGÖRCS

Magával a kihívással nincs baj. A Dark Souls szériát, sőt magát a shmup-zsánert is pont azért imádjuk annyian, mert bőven rejt magában nehézséget és ezzel együtt sikerélményt is. A program végigjátszása

Szerencsére vannak checkpointok, amiknek eléréséig akár húszszor-harmincszor is nekiindulhatunk egy-egy szakasznak.

A helyszínek nem merülnek ki a megszokott csillagközi útvonalakban, így havas hegycsúcsok, zöld erdők és sziklás területek felett egyaránt megfordulhatunk, ráadásul a látvány elsőrangú – mondjuk Cloud Citynél erősen leesik az fps, de technikai oldalon más problémát nem fedeztem fel.

A játékmenet az ellenfél vakfoltjainak megtalálásáról, a töltény-rengeteg elkerüléséről szól, ami a stílustól elvárhatóan élvezetes is, emellé pedig egészen jó zenék passzolnak (a naprendszerből menekülés-hez kapcsolt gitárhangok fantasztikusak), tehát az összkép amúgy teljesen rendben van. Kár, hogy a térugrás nem működik tökéletesen, illetve hogy a nehézség emiatt (is) el lett túlozva egy-két helyen, egyébként pedig a műfaj kedvelőinek nyugodtan ajánlható az Elder Games alkotása, ami ugye nemcsak hazai termék, de emellett roppant látványos és hangulatos is lett.

A megszokott módszertől eltérően a lényeg ezúttal nem annyira a kerülgetésen, inkább az ellenfelek vakfoltjainak megtalálásán van.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
– HAVOC DLC –

[ÍRTA BÖJTÖS] **Már 2015 legelején megjelent a tavalyi CoD: Advanced Warfare legelső kiegészítő csomagja. A Havoc négy darab többjátékos térképet, egyetlen új Exo Zombies-epizódot, valamint két fegyvert is tartalmaz.**

Aki régóta Call of Duty-zik, az jól tudja, hogy az évente megjelenő új részek mellé a season passt is érdemes megvenni, elvégre az egy új játék áráért vesztegetett bővítménycsomag tulajdonképpen tényleg annyi tartalommal bír, mint az alapprogram. Legalábbis a multiplayer szegmens, de a sorozatnál úgyis azt pörgetik a legtöbben.

A Havoc során beizzított Sideshow egy bánya melletti épületsorral nyújt lehetőséget a kompetitív harcokra, ráadásul a nyitott terület némileg interaktív is az elérhető színes bombáknak köszönhetően, miközben egy jó kis Twisted Metal-utalásra is rálelhetünk. A Core a Góbi sivatagba, azon belül pedig egy nukleáris erőműhöz tesz kiruccanást – ezzel együtt pedig egészen nagy, szerteágazó ösvényekkel teli helyszínt biztosít az egymás ellen harcoló csapatoknak. A Drift hasonlóan méretes map, ám a karácsonyi hangulatot árasztó hegyi városka rendkívül élvezetessé teszi a lövöldözést… miközben ünnepi zene szól, idővel egy nagy lavina is érkezik, ami nem kíméli a rossz időben, rossz helyen tartózkodókat. A DLC utolsó pályája a Urban, ami a négyes közül a leginkább pergős, legkisebb. A városi, (rendőrségi lezárások miatt) időszakosan változó térkép eszméletlen gyors és intenzív tűzharcokat eredményez.

Igazi sztárparádé került az Exo Zombiesba, amelynél az Outbreak a fertőzés kirobbanását mutatja meg. A zseniális John Malkovich mellett Bill Paxton, Jon Bernthal, valamint a szépséges Rose McGowan küzd meg az élőhalottakkal az Atlas épületében, mialatt pénzzel működő fegyvertárolók, 3D printerek, Exo-fejlesztések várják a csapatot. Elvérezni mondjuk elég könnyű, ráadásul meg is fertőződhetünk, a tízedik szint környékétől már nehezen szedjük össze magunkat, ha csak egy pisztoly maradt a birtokunkban.

ADATOK

KIADÓ **Activision**
FEJLESZTŐ **Sledgehammer**
MŰFAJ **akció**

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

85%

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
– ASCENDANCE DLC –

[ÍRTA BÖJTÖS] **Tavasszal látott napvilágot az Ascendance elnevezésű csomag, ami négy kifejezetten ütős multis térképével és további kiegészítőivel talán a legjobb bővítmény az Advanced Warfare teljes felhozatalát nézve.**

Bár már a Havoc sem volt rossz, az Ascendance kapta meg a legjobb, legütősebb és legélvezetesebb mappeket, amik a 2014-es Call of Duty kapcsán megjelentek. Méretben egyik sem túl nagy, sőt igazság szerint mindegyik rendelkezik olyan résszel, ami villámgyors akciókat, igazi állóháborúkat eredményez könnyű elérhetősége miatt.

A Perplex a vertikális mozgást, a többszintes harcokat támogatja a középen álló lakóhely-komplexummal, ami minden irányból, alulról és felülről is támadható. A Hijacked és a Nuketown örökségét hordozó, mérete szerint apró pálya emellett a tető bevédésével komoly kempelési lehetőséget nyújt, ezért annak irányába haladva érdemes vigyázni. A Chop Shop a fekete piaci Exo-kereskedelmet lebonyolító létesítmény, amely zárt, szűk folyosóival szintén folyamatosan felpörgeti bennünk az adrenalinszintünket. Egy hegyek közé lezuhant hajó áll a Site 244 középpontjában, ami kacskaringós útjai mellett is viszonylag nagy helyszín, emellett az elérhető zöld anyaggal szuperkatonává válhatunk, így a falakon át is látva ellenfeleinket, illetve több lövést kibírva. A Climate pedig talán a legjobb map mind közül – a biokert többszintes elrendezése és nagyszerű felépítése izgalmas, állandó pörgést eredményez, a víz fertőződésével pedig idővel még a talajszintet is el kell kerülnünk.

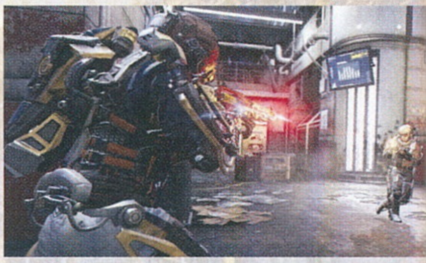
Az új Infectionben már jól ismert társaink kíséretében haladhatunk tovább a minimálos történetben, mely ezúttal ugyan csak érintőlegesen, de benzinkút és burgeres mellett zajlik, miközben új ellenfelekkel küzdhetünk meg a Goliat Exo Zombie és a Spiker képében. Fegyverből is kapunk újat, így a csak Exo-módban elérhető Magnetron mellett elérhetővé válik a lassú, ámde biztos Ohm, ami személy szerint azóta is nagy kedvencem.

ADATOK

KIADÓ **Activision**
FEJLESZTŐ **Sledgehammer**
MŰFAJ **akció**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

90%



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
– SUPREMACY DLC –

[ÍRTA BÖJTÖS] **Nyár legelején vált elérhetővé a harmadik és egyben talán leggyengébb bővítmény, amely így is élvezhető ugyan, de felhozatal terén nem olyan erős, mint társai. Persze az önfeledt lövöldözésre ez is megteszi.**

Meglepő módon ez a DLC már nem tartalmaz újabb fegyvert (csak az Exo Zombies során megnyitható LZ-52 Limbo került bele), ráadásul térképei is meglehetősen hasonlóak, noha egy-két újítást azért ezek is fel tudnak mutatni az általános klisék elpuffogtatása mellett.

A nevéből adódóan a közismert helyszínre ellátogató Kremlin egy fagyosabb, nyitott térkép, amin az aknamezők mellett a két fő épületben elhelyezett gépágyúk nehezítik a két csapat dolgát. Ezeket befoglalva elég nagy pusztítást lehet végezni. A Parliament elsőre elég meglepő felépítéssel bír, aminek köszönhetően a beszülető pontokat is igen komoly nyomás alatt lehet tartani, ám a terület közepét jelentő átjáró a legkedveltebb összecsapási helyszín. A Compound egy meglehetősen szürke, alagutakkal és kisebb átjárókkal, valamint több magaslati ponttal is bíró kiképző map, melynél a rusholós technikával lehet sok pontot

ADATOK	
KIADÓ	Activision
FEJLESZTŐ	Sledgehammer
MŰFAJ	akció
GRAFIKA:	80%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	75%
	80%

szerezni – itt szerencsére elég kevés az esély a campre, amit a profik jól ki is használnak. Az utolsó, görögországi felhőkarcolóra épített Skyrise egy építési terület, aminél viszont sajnos sok olyan apró rész van, amit csípnek a mesterlövészek, így akár az egész pályát belátva, annak területét átlőve. A háztetőket és az oldalt elhelyezett darut előszeretettel foglalják be a sniperek, ezáltal igen idegesítő killeket hozva mindenkinek, aki célkeresztjükbe kerül.

Az Atlas korábbi, főbb épületeit elhagyva a Carrierben egy anyahajóra utazunk, ahol új szereplő, a legendás Bruce Campbell (Evil Dead- és Pókember-filmek, Bubba Ho-Tep) csatlakozik kis csapatunkhoz. Miközben bejárjuk az óriási vízi járművet, bombákat hatástalaníthatunk, kisebb főellenfelekkel küzdhetünk meg, továbbá olyan elképzelhetetlennek tűnő dolgokat láthatunk a jármű átkutatása során, mint például a felélesztett cápák – szerencsére velük nem kell megküzdeni, de így is ijesztő látványt nyújtanak, ezzel is egy kis pluszt adva a mészárláshoz.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
– RECKONING DLC –

[ÍRTA BÖJTÖS] **Őszre minden platformon megjelent az AW utolsó DLC-je, a Reckoning pedig valamennyire helyrehozta a Supremacy által sérült összképet. Pályái változatosak és kellően ötletesek, így ismét javítva az átlagot.**

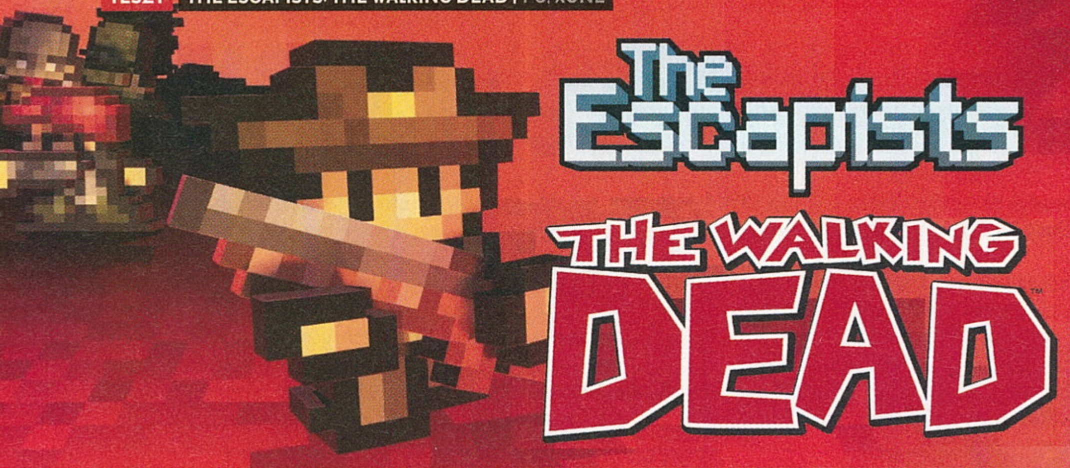
Bár multis fegyvert ezúttal sem igazán sikerült a bővítmény mellé csatolni (az Exo Zombis immáron a Tridentet biztosítja számunkra), a négy új térkép kárpótolhat mindenkit a hiányosságokért. Ugyan két helyszínen is előszeretettel beássák magukat a mesterlövészek, esetükben azt tudom javasolni, amit úgy általánosságban: megkerülve a fészküket hátulról kell barátságosan megveregetni a vállukat teljesítményükért... ököllel vagy éppen késsel.

A Fracture a jeges tengerparton áll, ráadásul egy-egy pontjáról szinte keresztbe-hosszába végigtekinthetünk a magasban. Idővel a jég is megrepedezik, ezért az ugrásokkal óvatosan bánjunk, nehogy a fagyos vízben végezzük. Az Overloadnak Irak ad otthont, ahol még a falak díszítése is aranyból van, miközben a járatokkal keresztülszelt térkép komoly harcokra ad lehetőséget. A leszállópályát könnyen bevédhetik az együtt dolgozó csapatok, az elektromossággal felvértezett oszlopokat kilőve pedig elevenen megsüthetjük azok közelében tartózkodó ellenfeleinket, ami kifejezetten jópofa megoldás. A Swarm a koreai utcákon viszi tovább a háborút, miközben a házak ablakai rengeteg lehetséges lőállást biztosítanak, ezenkívül az autóroncsok felett szinte a teljes utat belátni, ezért óvakodjunk a nyílt pályás küzdelemtől. A New York-i Quarantine egy állatkísérletek helyszínéül szolgáló komplexumot takar, amelynél a megszokott, több úton bejárható középnagyságú térkép áll a rendelkezésünkre, középen egy megnyíló lyukkal, amibe érdemes nem beleesni.

Az Exo Zombis befejezése a Descent képében érkezik el, ami az anyahajót követően

ADATOK	
KIADÓ	Activision
FEJLESZTŐ	Sledgehammer
MŰFAJ	akció
GRAFIKA:	80%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%
	85%

egy mélytengeri Atlas-bázisra vezeti el a túlélőket, ahol végre fény derül minden titokra. Elmondható, hogy az AW három erősebb és egy gyengébb DLC-jével komoly plusz tartalmat biztosít az alapjáték mellé, ezzel növelve a többjátékos funkciók élményét, avagy érdemes ezeket is bezsákolni.



The Escapists: The Walking Dead

[ÍRTA WILSON] Ezt az évet sem úsztuk meg olyan The Walking Dead-adaptáció nélkül, amit talán senki sem kért, ám a mobilos próbálkozásokkal ellentétben itt nyoma sincs kreativitásnak, vagy a korlátok feszegetésének, csak egy nem túl drágán mért, de elég gyenge bőrlehúzásnak.

Ha zombikkal tényleg mindent el lehet adni – vagy legalábbis valami ilyesmiről szólt az elmúlt 5-6 év – akkor a The Walking Deaddel aztán bármit: közepesen gyenge mobilos próbálkozásokat, vállalhatatlan minőségű merchandise-t, a kalandjátékok műfaját feltámasztó, ténylegesen színvonalas alkotást, és ha a The Escapists: The Walking Deadből indulunk ki, akkor korábban már piacra küldött játékok átskinezett változatát is.

FELHIGÍTOTT PARANOIA

Nem, ez nem túlzás, a The Escapists: The Walking Dead alapvetően tényleg nem több mint a tavasszal kiadott, nálunk meglehetősen nagy késéssel bemutatott The Escapists újrakiadása, pár, annyira nem is fundamentális eltéréssel. Az Escapistsben minden esetben egy rabot kellett alakítanunk egy börtönben, és nekünk kellett kitalálni, miként lehet meglépni onnan, persze az őrök tudta nélkül, mindezt 16-bites játékokat idéző tálalásban, meglehetősen monoton játékmenettel.

Azt gondolhatnánk, hogy a népszerű franchise-ra építve minőségi alternatívát kapunk, ehhez képest egy szimpla mod a produkció.

Mégis hogy a fenébe csinálták ebből The Walking Dead-adaptációt? Meglehetősen egyszerűen, fogták a képregényt – és nem a nagysikerű televíziós sorozatot – kivették az első pár kötetből a legizgalmasabb részeket, és ráhúzták az egészet az Escapists keretére, anélkül, hogy mélyen vagy akár csak minimálisan is belenyúltak volna a játékmenetbe. Összesen öt helyszínt sikerült ehhez a nemes feladathoz összegründölni, Hershel farmjától kezdve Woodburyn át egészen Alexandriáig (persze nem maradhatott ki a börtön sem).

Maguk a helyszínek legalább jól néznek ki, sokkal részletesebben kidolgozottabbak, szebbek, mint az Escapists börtönei voltak, tényleg remekül visszaadják mind a The Walking Dead, mind a forrásanyag hangulatát, és a baj nem is a lokációkkal van, hanem az ott végzendő feladatokkal: a Team17 olyannyira komolyan gondolta azt az átskinezést, hogy tök ugyanazt kell csinálni, mint az Escapistsben – pedig itt sehonnét sem kell megszökni.

EGY KIS APRÓ

Mit kell akkor tenni? Folyamatosan teljesíteni a maroknyi túlélő borzalmasabbnál borzalmasabb (mondjuk elveszett fegyvereket és tárgyakat visszaszerezni), és közben igazodni kell a napi rutinhoz is. A reggeli ébresztő után jöhet a reggeli, az ebéd, a munka, a szabadidő, majd a vacsora, egészen addig, míg nem teljesül az adott pályához kapcsolódó összes feladat. Ebből a felsorolásból igazából a munka a legkínosabb rész, az például sem a képregényben, sem a sorozatban nem szerepelt, hogy Rick napi 5 órában koszos ruhákat mosott volna, vagy mondjuk zombikat ölt egy elcsent kés visszaszerzése érdekében.

Pedig ha valami, hát legalább a harcrendszer javult, elsősorban azért, mert sok a kifogyhatatlan lőszerrel rendelkező távolsági fegyver, mellyel akár egy képernyőnyi távolságból is a padlóra lehet küldeni a kiszemelt élőholtat. Persze több ellenfél esetében már nehezebb ezt kivitelezni, de alapvetően lényegesen könnyebb az életben maradás, mint azt a téma indokolná, különösen, ha elsajátítjuk a kraftolási rendszert, ahol akár három összetevő megfelelő keverésével hozhatunk létre újabb és újabb eszközöket.

Hogy aztán azokat mennyi ideig is használjuk, vagy használjuk-e egyáltalán, az, mint az Escapists esetében, kizárólag a saját tűrőképességünktől függ – mert ahogy az alapjáték, úgy a The Walking Deades mutáció is iszonyúan monotonná tud válni.

DÖG- HELYETT IZZADSÁGSZAG

Az Escapists esetében mindez még valamennyire érthető volt, lényegében a témával jött, de itt egész egyszerűen baromira kilóg a franchise világából az, hogy mennyire egy napi rutinhoz vagyunk kötve, még ha alapvetően tényleg egy menedékben kuksolunk is és próbálunk küzdeni a túlélésért. De azt lehetne ennél kicsit izgalmasabban, rugalmasabban és kreatívabban – egy korábban kiadott játék újraskinezése ugyanis még messze nem elég egy hiteles, vagy legalább élvezetes adaptációhoz.

A helyszínek kategóriákkal aprólékosabbak, mint az Escapists esetében, de a monoton játékmenet miatt nem lehet őket kiélvezni.

ADATOK

KIADÓ
Team17 Digital

FEJLESZTŐ
Team17 Digital

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,5 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, GeForce 8000/ Radeon HD 4800 VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A The Escapists: The Walking Dead tetszetős, de meglehetősen monoton, ráadásul nehéz lenne új játéknak nevezni: inkább hasonlít egy modhoz vagy valami olcsó kiegészítőhöz, mint egy önálló játékhoz.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Aprólékosan kidolgozott tálalás.

KONTRA

Monoton játékmenet, alapvetően pedig csak egy szimpla mod.

60%

SID MEIER'S CIVILIZATION®
BEYOND EARTH™
RISING TIDE
A FUTTATÁSHOZ A SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH ALAPJÁTÉK SZÜKSÉGES.
VÁSÁROLD MEG A CD GALAXIS OLDALÁN!
CDGALAXIS.HU/CIV
MÁR A BOLTOKBAN!
CIVILIZATION.COM
12
www.pegi.info
PC DVD ROM
STEAM
CENEGA
FIRAXIS GAMES
2K
©1991-2015 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by Firaxis Games. Sid Meier's Civilization: Beyond Earth – Rising Tide, Sid Meier's Civilization: Beyond Earth, Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

FALLEN: A2P PROTOCOL

[ÍRTA **BÖJTÖS**] **Alig néhány hónapja írtunk az sRPG alapokkal rendelkező, az XCOM árnyékából előbújó Fallen: A2P Protocolról, ami akkor még sok hibát tartalmazott, egyben pedig igazi reménységgel bírt, ám keserűen kellett tapasztalnunk, hogy a véglegesítés és megjelenés során szinte semmi nem változott a program.**

Játékokról sokféleképpen lehet írni. Pátosszal és emelkedett hangvételben, kiemelve minden pozitívumot, mely lelkünket vagy éppen érzékeinket stimulálja; visszafogottan és a tényekre összpontosítva, miközben nem adjuk át magunkat semmilyen téves irányba mozdító érzelemnek; kritikával élve és rávilágítva minden lényeges hibára, ami tönkreteheti a tapasztalás jó értelemben vett részét. Meg kell mondanom, hogy a Fallen: A2P Protocol esetében nagyon messze állok a pátosztól és a pozitív érzelmektől, miközben hidegen sem hagy mindaz, amit az augusztus közepi megjelenés után találtam a véglegesített verzióban. Mesélhetnék ugyan arról, mennyire nagyszerű a 2-6 fős csapatunk irányítása, miközben körökre osztott harcban végzünk a korábbinál jóval változatosabb ellenfelekkel, illetve elmondhatnám, milyen jó az új, kontrolleres irányítás, és mennyire látványosak az utólagosan a játékba került látványeffektek, de ehhez sajnos túl sok a csalódást okozó tényező, pluszban pedig a változtatások sem minden esetben nyújtanak minőségi összképet. A szám és minden felmerülő gondolatom keserédes, ami mindösszesen annak köszönhető, hogy az Early Access felhozatalát színesítő, még félkész állapotban lévő előzetes anyag sok tekintetben alig volt rosszabb annál, ami végül kicsivel később ténylegesen forgalomba került. Erre pedig kevés mentség létezik, pláne a részletek szemrevételezését követően.

EGY BUGYUTA ELMESÉLÉS

Jó, a műfaj nem mindenképpen követeli meg a shakespeare-i alaptörténetet és

ADATOK

KIADÓ
Red Katana
FEJLESZTŐ
Red Katana
MŰFAJ
sRPG
MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K GAMES)

Wasteland 2
2013 (INXILE)

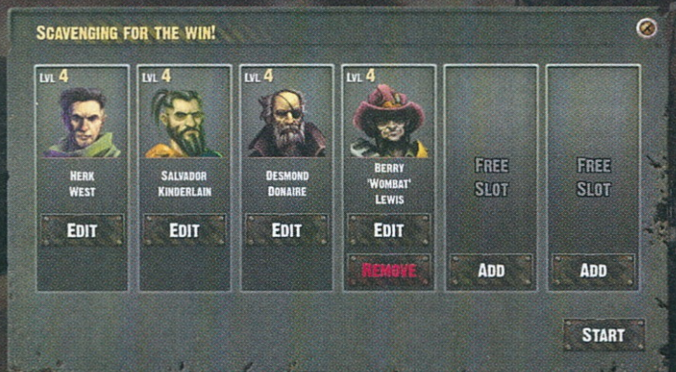
cselekményt, ahogyan a veterán forgatókönyvírók munkáját sem, ráadásul tisztában vagyunk azzal, hogy az argentin fejlesztőcsapat nem anyanyelvi szinten beszéli az angolt, de azért na. Mielőtt túlságosan előrelapoznánk, újra felvezetem a szituációt. A jövőben a GENKORP előáll a forradalmi A2P erőforrással, ami lassan minden egyéb hasonló nyersanyagot felvált, ezzel együtt pedig az ezt ellenző ARKANE csoport ellenségnek, sőt terroristának lesz kikiáltva. A világot természeti katasztrófák sújtják, majd a végén Mad Max pusztasága elevenedik meg a szemünk előtt, mikor belefolyunk a történésekbe. Herk West bőrébe bújva indulunk meg egy rejtélyes táborba Silas testvérünk oldalán, aki az első percekben elcserél minket valami nagyon lényeges tárgyra a helyi vezírrel, hogy a fogságból végül egy vadidegen mentsen ki minket, akivel társulva eredünk az áruló nyomába. Ha mindez nem lenne elég nonszensz, akkor a párbeszédek azzá teszik. Borzalmas dialógusok, gyermeki hozzászólások (és nyelvtani elírások) jellemzik a későbbieket, amik részben ugyan meg lesznek magyarázva a végjátékig, mégis… mindez inkább csak tűzoltásnak tűnhet a gyengécske kezdés után, nem pedig konkrét, okosan felépített, elsodró hatású koncepciónak.

A szívünk hasad meg, ha belegondolunk, milyen szuper lehetne az A2P, de csak a hibák nélkül.

A JÁTÉKMENET ÉS ANNAK HIBÁI

Na de a legfontosabb a játékmenet, a harcrendszer, legalábbis a zsánert tekintve, ami a csapatalapú, körökre osztott harcokkal igyekszik megfogni mindazokat, akik beruháznak egy ilyen jellegű programra. Ebből a szempontból sok okunk nem lenne a panaszra, elvégre a Fallen: A2P Protocol sok jó ötletet tartalmaz, amik részben ki is bontakoznak a hozzávetőlegesen 12-15 órás kampány során.

Kezdjük ott, hogy kapunk egy egészen jófajta világtérképet, ami egyfajta radarként is működik, vagyis fel-felbukkannak rajta baráti és ellenséges konvojok, felkutatható helyszínek. A nem támadni akaró csapatokkal csereberélhetünk, ahogyan a városokba érvén is (ráadásul a végleges verzióban végre valós időben adhatunk el és vásárolhatunk, a kettőt nem kell összefűzni), utóbbiak esetében tippekért



GET OUT!
A korábbi verzióhoz képest a fényhatások sokkal jobban mutatnak, ahogy a többi grafikai megoldás is látványosabb lett.

TIPPEK, TRÜKKÖK

CSAK A LEGFONTOSABBAK

Mielőtt küldetésre indulsz, vagy útra kelsz (ugye összeakadhatsz ellenséges konvojjal, ami hirtelen harcot eredményez), szelektálj cuccaid között. A járgányba elrakhatod a kevésbé fontos holmikat (olyan töltény, amihez nincs fegyver, vagy olyan fegyó, amihez nincs lőszer, haszontalan tárgyak), hogy így felszabaduljon egy rakás slotod a hátizsákban, aminek köszönhetően a pályán már nyugodtan összeszedhetsz mindent.

SZEDJ ÖSSZE MINDENT!

Elintézett ellenfeleink mindenféle jósággal teli ládákat hagynak maguk után, illetve a különböző pályarészeken kéz-ikonnal jelzett területeket is találunk, amiknél egyéb finomságokra is ráakadhatunk (ez lehet kiegészítő, töltény, fegyver egyaránt), de nem szabad elfelejteni, hogy a városokba érve tippeket is vehetünk, amiknek hála a térkép egy-egy pontján felkutathatjuk az elrejtett és értékes holmikat.

BŐVÍTSD A KARAVÁNT!

Ha nem lenne elég a szereplők pesztrálása és óvása, miközben a szintlépésekkel és kiegészítőkkel növeled hatékonyságukat, magát a karavánt is fejlesztheted. Amellett, hogy a fogyasztáson javíthatsz (ugye maguk a járgányok is A2P-meghajtásúak), bővítheted a létszámot, így újabb kalandorokat elérhetővé téve a városokban, valamint az egyszerre náluk lévő cuccok mennyiségét is magasabbra húzhatod, ami szintén jó dolog.

FEJLESZD A CSAPATOD!

Nem elég, hogy embereid erősebbek és szívósabbak lesznek, a skillekkel további irányokba is elviheted őket, ráadásul több ágon, ami azt jelenti, hogy eltérő tulajdonságú és erősségű tagokból álló csapatot verbuválhatsz össze. A színes összeállítás azért is fontos, mert a harcok is változatosak, ahogy az ellenfelek is, éppen ezért jó, ha tank és sniper éppen úgy kéznél van, mint egy mindenkit letaroló gépágyús fazon.

RUHÁZKODJ!

Nem véletlenül került már szóba a karaván és az emberek fejlődése, a képességek elérése, hiszen a fő szempont az, hogy egy ütőképes csapatot hozzunk össze, amely a legerősebb ellenfelekkel is megbirkózik. Ehhez segítséget nyújtanak a mindenfelé megtalálható ruhadarabok is. A loottal összeszedett, másoktól vásárolt cuccokat jól kell elosztani, hogy mindenkire jusson védelmező öltözet, sőt azt cserélgethetjük is.

KÖZEL S TÁVOL

A pályákra érve egyik pillanatról a másikra is meglephetnek ellenfeleink, ezért az előőrsnek mindig legyen gránátja, EÜ-csomagja, valami jó kis közelharci és lőfegyvere, míg a hátvéd tartalmazza a mesterlövészeinket és a tankokat, akik bármikor be tudnak segíteni a harcok alatt. Nem árt egy-két defibrillátor sem, ha gond lenne a frontvonalon, ám bárhonnan is jön az ellen, jó stratégiával nem bukhatod el a csatákat.

OKOSAN A LÉPÉSEKKEL!

Amikor egy karaktered irányítod, két szintben láthatod a lehetséges érkezési területeket, azonban tudnod kell, hogy a sárgával jelölt zónáknál már nem sok aktivitási lehetőséged lesz a megérkezést követően. Emiatt ha az ellenfél távol van, fedezékről-fedezékre és lépéseink számát maximálisan kihasználva juthatunk előre, azonban ha veszélyes a helyzet, inkább keveset mozogjunk és a hatásosabb támadásokra menjünk rá.

fizethetünk azzal kapcsolatban, hogy a közelben hol érdemes fúrnunk az ellátmányért, sőt bővíthetjük társaságunkat is a rendelkezésre álló kalandorokkal, akik saját fegyverzettel és ruházattal is bírnak. Szintlépéseink után fejleszthetjük karaktereinket, az így elért skillekkel egyre ütősebb bandával rendelkezhetünk, miközben több irányba is vihetjük a szereplőket (rágyúrva a közel- és távolharcra, az erőre és a mesterlövészkedésre). Persze a csatában nemcsak ezek számítanak, hanem az is, hogy a rendelkezésre álló körökben hogyan használjuk fel a tereptárgyakat, miképpen helyezkedünk, illetve mely fegyvert vetjük be az ellenfelekkel szemben. Emiatt az akció kellőképpen izgalmas, mindemellett pedig eleve nehéz is sok esetben, ami a keményen partizánkodó opponenseknek köszönhető: támadóink elég jól céloznak, sőt bőséges fegyverzettel rendelkeznek, gránátokat dobálnak és figyelembe veszik a lehetséges fedezékek helyzetét is.

„Mindez jól hangzik, de akkor mi a probléma?" A kérdés jogos, a válasz pedig egyszerű. Semmi nem úgy működik, ahogy kéne, a végleges verzió még mindig magán hordozza a korai hozzáférés jellemzőit. Az szerintem nem probléma, ha egy játék nehéz, ha van benne kihívás, azonban mikor ezt még a hibák tetőzik, az már kellően bosszantó tud lenni. Egyes skillek „nem kapcsolnak be", bizonyos küldetések teljesítése után a program úgy omlik össze, hogy karaktereink irányíthatatlanul állnak az újraindításig, miközben minden lényeges információ eltűnik a képről. Arról nem is beszélve, hogy még mindig jellemző az is, mikor egy felfejlesztett emberemnél 77-87%-os találati aránynál sem vagyok képes meglőni a két mezővel arrébb álló célpontot. Emellett pedig bár az elmúlt rövid időszakban bekerült a műfajhoz alapvetően illő kontrolleres irányítás (köszönhetően annak, hogy a fejlesztők nyitottak az átíratok felé is), az se nem kényelmes, se nem tökéletes.

SIVÁR PUSZTASÁG AZ OTTHONUNK

A Fallen: A2P esetében abszolúte igaz Murphy törvénye, mely szerint, ami elromolhat, az el is romlik. Mindehhez pedig azt is hozzá kell tenni, hogy a játék alapjai már a Kickstarter-kampány előtt készen voltak, így a közösségi finanszírozással befolyt összegből már csak polírozni, finomítani kellett volna, ami valljuk be, nem igazán jött össze. Gonoszság lenne azt mondani, hogy a program semmit nem javult, mert ez azért nem igaz. A látvány szebb (mondjuk így sem esik le az állunk, főleg nem a változatosság terén), egy-két játékelem kiforrottabb, most már egyértelmű nyomon halad előre a kampány, ám mivel a multiplayer hiányában többjátékos kóddal nem kellett szenvedni, így tényleg csak a hibák javítását kellett volna kivitelezni a megjelenést megelőzően. Hogy egy hónappal azt követően még mindig vannak összeomlást, teljes lefagyást okozó tényezők már az első missziók után – na erre nincs elfogadható magyarázat.

A grafika átlagosnak mondható a némileg borderlandses beütéssel, de a karakterek sem elég egyediek (a legtöbb esetben), továbbá folyton úgy érezzük, hogy ugyanazokra a sárga-szürke, teljesen üres és lélektelen helyszínekre térünk vissza (kivétel talán a sírkert és az autótemető). A játékmenet még mindig hibákkal teli, a sztori pedig gyenge, sőt a dialógusok megvalósítása miatt gyerekes is. Ha ezt így összegezzük, a Red Katana produkciója borzalmas is lehetne… de nem az. A harc élvezetes, a stílust pedig szeretjük, miközben viszonylag szegényes a felhozatal, amiből azért a Fallen egy tökéletesre csiszolt rendszerrel kiemelkedne. Jelenlegi formájában azonban még mindig félkész állapotban van, amire feltehetőleg van valami magyarázat, csak a vásárlóknak és játékosoknak ez nem biztos, hogy elég. További csiszolgatással és javítgatással még lehet belőle jó játék, ám mostani változatában óvatosan a közeledéssel, noha az ára nem annyira vészes (emiatt talán egy próbát is lehet vele tenni).

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Intel HD 4000 VGA, 1 GB HDD

Érdekesnek és izgalmasnak tűnő akció-sRPG, ami lehetne sokkal jobb is, mégis tele van hibákkal és hiányosságokkal, ami rombolja az összképet.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

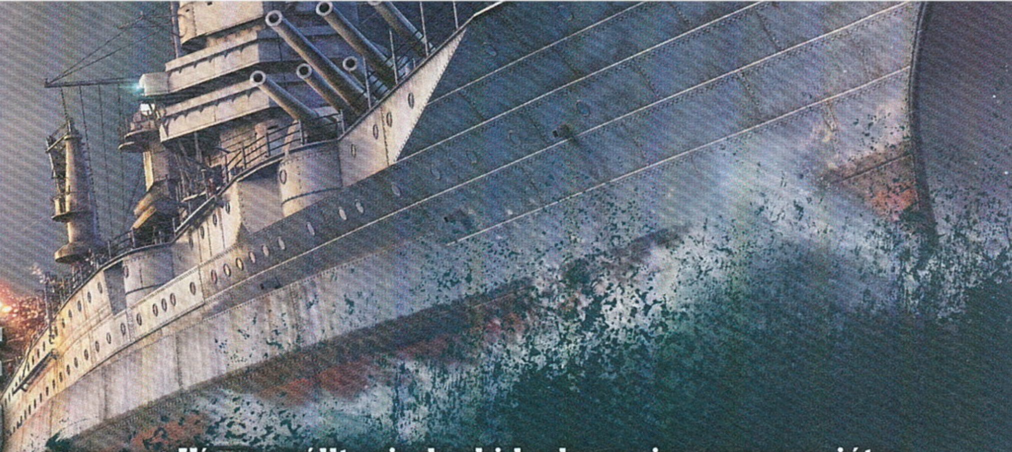
PRO

Kitűnően hozná az XCOM stílusát, amihez falloutos körítés társul, méghozzá korrekt kihívás és jó ötletek mellett.

KONTRA

Azonban a hibák és bugok olyan szinten lerontják az összképet, hogy az jelenlegi állapotában még mindig Early Access játékot mutat.

65%



World of Warships – Action Stations

[ÍRTA CHRIS] **Vízre szállt mindenki kedvenc ingyenesen játszható World of-sorozatának legújabb része, a Warships, melyben a 20. század legmodernebb, leggyönyörűbb fegyvernemét vezényelhetjük csatába, alapjáraton ismételten teljesen ingyen. És ez így van jól!**

A Wargaming.net csapata az elmúlt öt év alatt sikeresen küzdötte fel magát apró stúdióból igazi cégóriássá, amit World of Tanks című MMO-játékuknak köszönhettek. A sikerük olyannyira elsöprő volt, hogy a Wargaming azonnal belevágott pár folytatás elkészítésébe is. 2013-ban érkezett tőlük a World of Warplanes, mely ugyanazt a tankos sémát követve már a levegőbe repítette a játékosokat, majd most szeptemberben jött a Warships, amelyben vízre szállhattak a lelkes hadvezérek, hogy a hullámok hátán is összemérjék erejüket.

ITT A VÍZ AZ ÚR

A Warships megjelenése nem érte váratlanul a sorozat szerelmeseit, hiszen már jó előre beharangozták annak készülését. Ennek oka az volt, hogy a készítők eleinte azt a célt tűzték ki a szemük elé, hogy később egyetlen játékban, egyetlen hadszíntéren mérhessék majd össze erejüket azok a játékosok, akik harckocsikkal, repülőgépekkel vagy épp hadihajókkal szeretnének megmérkőzni egymással. De a készítők hamar rájöttek, hogy ezt szinte lehetetlen megoldani, ezért aztán önálló életre kelt a Tanks, a Warplanes és később a Warships is, mely utóbbi épp most lépett ki a nyílt a bétafázisból. Aki akár egy órát is játszott valamelyik régebbi résszel, az valószínűleg azonnal otthon érzi magát a Warshipsben, ami tulajdonképpen követi a Tanks és a Warplanes által már kitaposott utat, s hasonlóan szórakoztató elemek segítségével csábítgatja magához a haditechnikára kicsit is fogékony játékosokat. Adott ugye a kétszer 15 fő, akiket egy 25-50 négyzetkilométeres arénába engednek össze egymással. Az a csapat nyer, amelyik a legtöbb acélszörnyeteget küldi a tenger fenekére, persze a helyzet nem mindig ilyen egyszerű. Előfordul, hogy területeket kell elfoglalni és irányítás alatt tartani, de ezekkel tulajdonképpen a játékosok jelentős része nem is foglalkozik, csupán lövik egymást ész nélkül, ahogy a World of Tanksban már megszokhattuk.

ADATOK

KIADÓ
Wargaming.net

FEJLESZTŐ
Wargaming.net

MŰFAJ
akció

MULTI
van

STÍLUSMINTA

World of Tanks
2010 (WARGAMING)

World of Warplanes
2013 (WARGAMING)

A FLOTTA

Pedig annak ellenére, hogy a Warshipsben gyakorlatilag hadihajókat irányítunk, melyekkel értelemszerűen csak egy síkban tudunk mozogni, bőven akadnak itt is különféle taktikai elemek, melyek színesítik a játékélményt. Először is az arénák nem csupán szimpla vízfelületek, melyeken bárki ellát bármeddig (jó, akad ilyen is), hanem tarkítva vannak különféle szigetekkel is, melyek egyes helyzetekben takarást biztosítanak számunkra. De ami még fontosabb, hogy a különféle hajótípusok rendkívül sokoldalúvá teszik a harcokat, hiszen mindegyik más-más harcmodort, taktikát és játékstílust igényel. A hajókat négy kategóriába sorolja a program. Először is vannak cirkálók, amik voltaképpen az arany középutat

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FONTOSABB PARANCSOK

Néhány fontos billentyűparancs következik. Control+X: az ágyúkat abban a szögben tartja, ahova nézünk. Shift+X: az ágyúkat egy bizonyos területre irányíthatjuk, és ott tarthatjuk azokat. P: kikapcsolhatjuk a másodlagos fegyvereket, ezzel meglapulhatunk füstben úgy, hogy nem vesznek észre. Jobb egérgomb: ennek segítségével úgy nézhetünk körbe a képernyőn, hogy az ágyúk a helyükön maradnak.

TÉRKÉPES KÖZLEKEDÉS

A hajókat egyszerűen irányíthatjuk a WASD gombokkal és a térképen is meghatározhatunk számukra útvonalat. Ehhez nyissuk meg azt az M billentyűvel, majd a bal egérgombbal adjunk meg egy irányt. További 5 útiránypontot adhatunk meg, ha lenyomva tartjuk a SHIFT gombot. Ezeket az útiránypontokat bármikor mozgathatjuk is, ha rájuk visszük az egeret. Amennyiben bármilyen irányváltoztatást csinálunk, az útiterv elveszik.

CÉLOZZ ÜGYESEN

Eltalálni egy ellenséges hajót nem egyszerű, ha az illető messze van, gyors, változtatja irányát. Ne feledd: minél távolabb van valaki, annál inkább elé kell célozni! Használd a célkeresztet úgy, hogy annak vízszintes része egyvonalba essen az ellenséges hajótest aljával. Amennyiben tüzelés előtt lenyomva tartod az ALT-ot, megtudhatod, mennyi időbe telik, mire gránátjaid elérik a célt. Több célpont esetében az X gombbal váltogathatsz.

képviselik a játékban. Velük játszva távolról, tüzérségi sortüzekkel próbálhatjuk meg eltalálni a másikat. Viszonylag gyorsak, képesek leszedni a repülőgépeket az égről, valamint egyes típusokon találunk torpedóvetőket és felderítő repülőgépeket is. Aztán ott vannak a csatahajók, amelyek a leghatalmasabb, legpáncélozottabb masinái a haditengerészetnek. Ezek már keservesen lassúak, tehát többnyire mire odaérünk valahova, már vége is a bulinak, de fegyvereik ereje és páncélzatuk mindemellett a legdurvább. Sőt a csatahajók önmaguk javítására is képesek, így aztán velük játszva kényelmesen bekaphatunk pár találatot anélkül, hogy rögtön jajveszékelnünk kéne.

Aztán ott vannak a rombolók,a flották leggyorsabb hajói, melyek többnyire torpedókkal próbálják meg megsemmisíteni ellenfeleiket. Bár ezek a rombolók kicsik és nagyon gyorsak, pár találat elég nekik ahhoz, hogy elsüllyedjenek. Viszont hihetetlen károkat képesek okozni, ugyanis ha ügyesen lavírozunk velük és ki tudjuk használni a többiek lomhaságát, egy-két torpedóval a tenger fenekére küldhetünk egy cirkálót vagy akár egy komolyabb páncélzattal rendelkező csatahajót is. A negyedik kategóriába a repülőgép-hordozók tartoznak, amik hasonlóan egyedi játékstílust képviselnek, mint a World of Tanksban az önjáró ütegek. A hordozók igyekeznek a távolban maradni, fedélzetükről pedig sima vagy torpedó-bombázókat küldhetünk fel a levegőbe, amelyek aztán pikk-pakk szétszedhetnek bárkit. Védelemre pedig vadászgépekkel rendelkeznek, melyek a légi harcok során jönnek jól. Ez a rendszer tehát hasonlóan precízen felépített, mint ami a World of Tanks esetében is működött: a kő-papír-olló elvét kihasználva kell megválogatni a célpontjainkat, ki kell használni a terep nyújtotta lehetőségeket, és tudnunk kell, hogy hol és mikor érdemes csak igazán komolyabb harcba bocsátkoznunk.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad vagy AMD FX 4100+, 2 GB RAM, GeForce GT8800 vagy AMD 4650 VGA, 30 GB HDD

Nagyszerű folytatása a World of-szériának, melyben a már megszokott elemek köszönnek vissza ránk. Kár, hogy a játékosok többsége hamar beleun majd.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Rengeteg páratlan aprólékossággal kidolgozott hadihajó, remek látvány és hangok. Emellett a játékmenet is gyors, izgalmas és változatos.

KONTRA

Vagy fizetünk, vagy éjt nappallá téve farmolunk, ha meg akarunk kaparintani magunknak egy magasabb szintű hajót. Ez utóbbi pedig rettentő unalmas lehet.

80%

TENGERI BETEGSÉG

Leegyszerűsítve a dolgokat maga a játékmenet csak annyiból áll, hogy a távolsága és a sebessége alapján megpróbáljuk kiszámítani azt, hogy hol lesz az ellenségünk pár másodperc múlva, majd eleresztünk oda egy sorozatot. A fegyverek ezután szép lassan újratöltenek, majd megpróbáljuk mindezt újra és újra, ameddig vagy ő, vagy mi el nem pusztulunk. A torpedóvetőkkel felszerelt rombolókkal persze már más a helyzet, a repülőgép-hordozókkal pedig egészen újszerű játékot kell majd űznünk, de a lényeg, hogy a WoW hasonlóan egyszerű, szórakoztató és izgalmas, mint elődjei voltak. Emellett ugyanúgy megvannak a

A Wargaming.net a bevált receptre építkezve, keveset kockáztatva húzta fel az új játékot, ami ennél fogva remekül működik.

mélységei is, melyeket a taktikusabb játékosok klánokba verődve biztosan kihasználhatnak, harci formációkba verődve igyekeznek majd úgy játszani a játékot, ahogy azt valóban kéne.

De hasonlóan az elődökhöz, itt sem fogjuk megúszni anélkül, hogy ne fizessünk komoly pénzeket annak érdekében, hogy gyorsabban fejlődjünk vagy beszerezzünk egy komolyabb hadihajót. A fejlődési rendszer ugyanis kínkeserves farmolásra és grindelésre készteti a játékosokat, ahol a legelszántabb MMO-mágusok is befásult arccal fogják csatába küldeni egyik hajójukat a másik után. A rendszer tök ugyanolyan, mint a Wargaming előző játékaiban: a Tier 4-es szintű cuccokat még viszonylag könnyűszerrel megszerezhetjük, elég 15-20 meccset lenyomnunk ahhoz, hogy összegyűjtsünk elég XP-t vagy ezüstöt, hogy feloldjuk és megvegyük a következő kategóriájú hajót. De Tier 4 felett már olyan falak állják utunkat, amelyeket csak a legelvakultabb játékosok másznak meg. 50.000 vagy 250.000 XP összegyűjtése rendkívül embert próbáló feladat, főleg úgy, hogy ingyenes játék lévén folyton összeakadunk majd olyanokkal, akiket egy fikarcnyit sem érdekel az, hogy mi győzni szeretnénk, s ez bizony alaposan lelombozza a legelszántabb parancsnokokat is. És ilyenkor úszik a képbe a mikrotranzakciós rendszer, ahol bevásárolhatunk aranyból.

Ebből aztán vehetünk magunknak dupla-XP napokat, heteket vagy hónapokat, vagy esetleg prémium hajókat a felső tierekből. De még ezek segítségével is nagyon repetitív, gyakran unalmas grindelésből áll csak a játék a magasabb szinteken, s már egy Tier 5-ös osztályú csatahajó megszerzése is olyan szinten fárasztó, hogy elmegy az élettől is a kedvünk, mire megkaparintjuk azt, hát még ha olyan egzotikumokra vágyunk, mint a híres Midway.

VÉGTELEN TENGEREKEN

De nem olyan vészes a helyzet, mint ahogyan fent vázoltam, hiszen a WoW egy remek kis játék, ahol a tálalás is mindent sokkal elviselhetőbbé tesz. A hajók eszméletlen gyönyörűek, ráadásul rengeteg van belőlük (egyelőre csak Japán és Amerika képviselteti magát, de érkezik az orosz flotta is). A látvány mellett pedig a zenék és a hanghatások olyan szinten tökéletesek, hogy a hideg kirázza az embert. Ahogy a csatahajók ágyúi eldördülnek, vagy amikor recseg-ropog alattunk a hajótest, illetve ahogy hallgatjuk, miként fordulnak körbe a lövegtornyok, mind tökéletes illúzióját kelti annak, hogy egy olajszagú, vasízű tengeri ütközetben veszünk részt.

JÁTÉK ROMBOLÓKKAL

A torpedóvetőkkel felszerelt rombolók veszélyesek, de sérülékenyek is egyben. Az ilyen lövegekkel való célzáshoz válasszuk ki a célpontot az X gombbal, majd forduljunk úgy, hogy az oldalán lévő vetőcsövekből ereszthessük a torpedókat. A zöld területen lévő fehér csík jelzi, hogy hova kell lőnünk, ha azt akarjuk, hogy az ellenfél belecsússzon támadásunkba. Ne feledjük: ha a célpont irányt vagy sebességet vált, a torpedók pontatlanná válhatnak.

JÁTÉK CSATAHAJÓKKAL

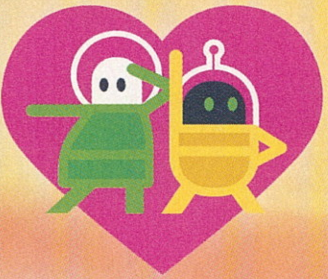
A csatahajók hatalmas páncélzattal, erős fegyverzettel rendelkeznek, de rettentő lassúak is egyben. Ikonikus gépezetek, melyek egykor nemzetek hadiipari fejletségét mutatták ki. Ennek ellenére nem szabad úgy játszani velük, mintha elpusztíthatatlanok lennének. 2-3 ellenfél simán kicsinálhat minket akkor is, ha 50.000 életerő pontunk van. Lassúak, ezért mindig maradjunk velük mozgásban, kerüljük el a rombolókat.

JÁTÉK CIRKÁLÓKKAL

A cirkálók az arany középutat képviselik a játékban. Sebességük, tűzerejük és páncélzatuk közepesen erős, de ez típusonként és nemzetiségenként is eltérő lehet. Az amerikai cirkálókkal a főbb feladatunk a légtér védelmének biztosítása legyen, hiszen az ellenséges repülőgépek hatalmas károkat képesek okozni a flottánknak. A cirkálók a rombolók ellen is hatékonyak, mivel torpedóikat könnyen kicselezhetik, sőt pár hiba is belefér tüzeléskor.

JÁTÉK HORDOZÓKKAL

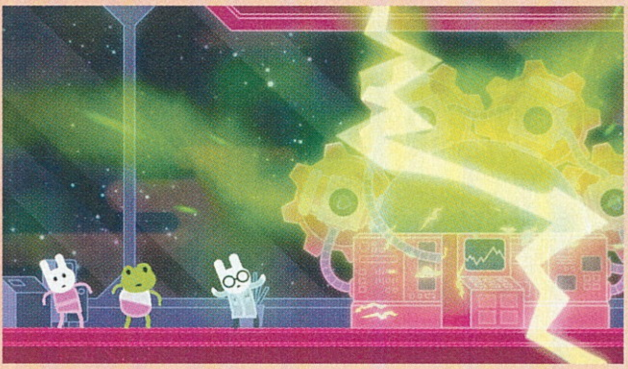
A repülőgép-hordozók nagyon értékes tagjai a flottának, már amennyiben nem ész nélkül küldjük fel róluk gépeinket. Igyekezzünk a vadászgépeket és a bombázókat egymás mellett tartani, és válasszuk meg célpontjainkat alaposan. Egy rombolóra vagy egy cirkálóra nem érdemes elpazarolni egy rakomány bombát vagy torpedót, de ha csatahajót vagy másik repülőgép-hordozót látunk, arra már érdemes rámozdulni.



LOVERS
IN A DANGEROUS SPACETIME

[ÍRTA OBO] **Az Asteroid Base programjában megmentjük a galaxist, mielőtt az összes szeretet eltűnne belőle, mindezt pedig egy igazi, régi vágású kooperatív játék formájában tesszük, amiben bármiféle online opció nélkül, csak akkor játszhatunk másokkal, ha ugyanabban a térben vagyunk.**

Akik a '90-es években is már játékokkal töltötték az idejüket, azok tudják, hogyha nemcsak egyedül, hanem másokkal is játszani akartak, eléggé behatárolt lehetőségeik voltak. Az egyik egy LAN Party szervezése, ám ez meglehetősen sok előkészületet, és nehéz hardverek cipelését jelentette, így sokkal népszerűbb és preferáltabb volt, hogy osztott képernyős módban, az egyik barátunk vendégszeretetét élvezve szórakozzunk a képernyő vagy a monitor elé gyűlve. Aztán jött az internet. Ahogy széles körben elterjedt a világháló, szükségtelenné vált, hogy átmenjünk a szomszédba játszani, mindez ment a saját otthonunk kényelméből is, így a lokális multiplayer hosszú időre a perifériára szorult, és csak mostanában, főleg a kisebb, független fejlesztők nyúlnak vissza ehhez, ezzel némi nosztalgikus élményt kínálva. Ilyen a kanadai Asteroid Base csapata is, akik a múlt hónapban adták ki a második, kifejezetten a helyi kooperatív szórakozásra kihegyezett alkotásukat.

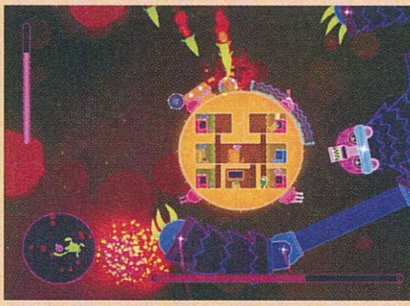


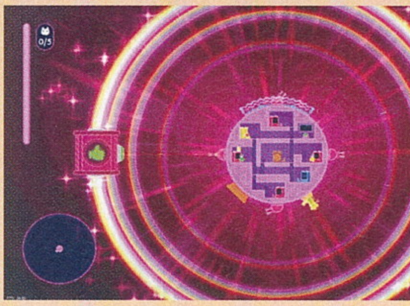
Ha egy barátunk átugrik napközben, aligha találhatunk jobb elfoglaltságot, mint egy ehhez hasonló, kétfős akciójáték.

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

A Lovers in a Dangerous Spacetime egy bájos, neon színekben pompázó, nagyon szépen tálalt kalandra invitál, amiben, különösebb történet nélkül, az a feladatunk, hogy megmentsük az elrabolt barátainkat, és visszaállítsuk a szeretetet a galaxisban. A kampány összesen négy, egyenként ugyanennyi pályából és egy főellenséggel való összecsapásból áll, amelyek során egy jól felszerelt, de törékeny hajót kell irányítanunk az űrben, aszteroidákat, absztrakt égitesteket és persze ellenfeleket kerülgetve, illetve szétlőve.

A játék zsenialitása egyszerűségében rejlik. A hajóban összesen nyolc konzol található: négy ágyú a kör alakú géptest négy oldalán, egy szuperfegyver, egy pajzs, egy radar, valamint a kormány – mind fejleszthető (kivéve a radar), mégpedig legfeljebb két kristállyal, amelyek módosítják a tulajdonságaikat, erősebb támadásokat vagy jobb védelmet nyújtva. Ezek között kell szaladgálnunk, hol irányítva a bárkát, hol bemérni a megmentésre váró rabokat, hol pedig védenünk magunkat a legtöbbször nagy számban érkező, agresszív és változatos ellenfelekkel szemben. Nehezítés, hogy erre mindösszesen csak ketten vagyunk, így mindennél fontosabb az összhang. Egymásnak folyamatosan utasításokat kell kiabálnunk, hogy éppen mire van szükség, a fejlesztők ráadásul nem fogták vissza magukat, és már normál nehézségen izzasztó kihívás elé állítanak, feszült, de izgalmas élménnyé téve mentőakciókat. A Lovers in a Dangerous Spacetime legnagyobb erőssége ez a lokális kooperatív mód (semmilyen online opció nincs), de ha éppenséggel nincs kivel játszanunk, akkor a társ szerepét az MI átveheti, akit parancsokkal küldhetünk a megfelelő helyre. Az állatka (egy kutya vagy egy macska) kompetens, jó szolgálatot tesz, de nagyon sokat veszítünk abból az élményből, amit egy másik emberrel való szórakozás jelent, nem mellesleg pedig sokszorosára nő a nehézség.





A SZERETET GYŐZEDELMESKEDIK

A Lovers in a Dangerous Spacetime egy modern köntösbe bugyolált relikvia a múltból, abból az időből, amiben a multiplayer mód azt jelentette, hogy egymás mellett ültünk a kanapén, és önfeledten szórakoztunk. Az Asteroid Base játéka ezt tökéletesen visszaadja, roppant izgalmas arcade lövöldözést nyújtva, egyedül csak a kissé rövid kampányt és a néha túlzó nehézséget tudnám felróni negatívumként, ám ezek kis botlások egy összességében nagyon jó programban.

Hozzá kell azonban tennem, hogy a pontszámból vonj le egy tízest, ha úgy tervezed, egyedül vágsz neki, ezt a játékot ugyanis nem erre találták ki, működik, persze, de nem az igazi. Tényleg, csak akkor vedd meg, ha van kivel együtt megmenteni a galaxist.

A színes és barátságos külső ne tévesszen meg senkit, ez egy elképesztően kemény játék, meglehetősen magas nehézségi szinttel.

ADATOK

KIADÓ
Asteroid Base

FEJLESZTŐ
Asteroid Base

MŰFAJ
akció

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1,7 GHz Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 900 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Vérbeli kooperatív játék, amiben minden arra épül, hogy két fő mennyire tud együttműködni. Ha van vendéged, ez nagyon jó választás. Egyedül már nem annyira.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Csodálatos grafikába tekert, hibátlanul működő, az összhangra épülő játékmenet, változatos ellenfelekkel és kihívással.

KONTRA

Kissé rövid a négy fejezetből álló sztori, és túlságosan is kemények lehetnek a pályák. Továbbá egyedül nem az igazi, csak egy társsal bontja ki szárnyait a program.

80%

80 DAYS

[ÍRTA FLYNN] **Sokunk örömére PC-re is megérkezett a tavalyi év egyik legjobb és legizgalmasabb interaktív regénye, az 80 Days. Az Inkle Ltd. játéka egy romantikus világba invitálja a játékost, és steampunk elemekkel nyűgözi le, sokszor nagyon ügyesen.**

Az inkle Ltd. eredetileg tavaly ősszel adta ki az 80 Dayst iOS és Android platformokra, és hamar óriási kritikai sikert aratott vele: a szoftver az év játéka lett a Time-nál, a The Guardiannél és a The New Yorkernél (az utóbbi kettőnél válogatásban), összeszedett 4 Bafta-jelölést, az Apple App Store beválogatta a legjobb játékai közé, és elismeréssel beszéltek róla még számos helyen (Metacritics, IGN, Futurebook stb.). Egy ilyen diadalmenet után nem volt kérdés, hogy idővel a pc-s változatnak is el kell készülnie, de arra azért joggal volt kíváncsi mindenki, hogy egy mobilokra stilizált, low-budget ötlet mennyire tud működni asztali gépeken, nagy felbontásban.

Az 80 Days természetesen a francia Jules Verne (idősebbeknek: Verne Gyula) 1873-as klasszikusát, a 80 nap alatt a Föld körül veszi alapjául, de nagyjából csak a felütésig: Phileas Fogg, a különc londoni gentleman, köt egy 20000 fontos fogadást a Reform Klubban, hogy 80 nap alatt körbeutazza a Földet. Az útra magával viszi inasát, a francia Jean Passepartout-t, és a játékosnak az ő szemszögéből kell majd megterveznie és átélnie az előtte álló 80 (vagy kevesebb) napot, hogy aztán ismét visszaérjen Londonba.

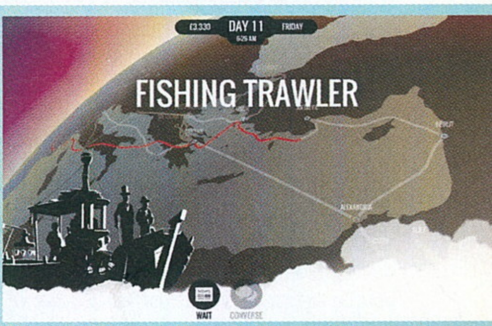
Míg Verne regényében Fogg Bombayen, Jokohamán és San Franciscón keresztül ért vissza Londonba, addig nekünk sokkal nagyobb mozgásterünk van: az első utunk ugyan kötelezően Párizsba vezet egy víz alatti(!) vasúton keresztül, de utána gyakorlatilag a tájékozódó képességünk szab csak határt annak, hogy merre megyünk. A lényeg, hogy körbeutazzuk a bolygót: kísérletet tehetünk az Északi-sark meghódítására, de megnézhetjük Ausztráliát és Afrikát is.

Ha valami mobilról érkezik, az még lehet jó, Verne Gyula klasszikusának rendhagyó feldolgozása pedig kiváló példa erre.

Az útjaink városról városra vezetnek minket. Mindegyik hely hangulatos, egyéni háttérképpel rendelkezik, s ezek során kell gondoskodnunk Fogg egészségéről (pl. különböző utazói ruhaszettek vásárlásával, elvégre sem a fagyos északon, sem a forró délen nem éljük túl, hogy angol úrnak öltözünk) és a vagyoni stabilitásunkról, hiszen az utazás drága. Az 80 Days e két aspektusa rendkívül jól működik: minden város piacán vehetünk és adhatunk el ruhákat, tárgyakat és információt, melyek segítségével napról napra boldogulhatunk.

Ennél is jobban brillíroz azonban a játék, ha a narrációra kerül sor: a cselekmény abból áll, hogy mindig feljön egy naplószerű részlet Passepartout elbeszélésével, és nekünk pár mondat elolvasása után rendre van két-három lehetőségünk, hogy alakítsuk a történetet és ezzel az utunk sikerességét is. Ha például estének úgy döntünk, hogy Fogg társaságában maradunk, akkor mindig jobb kedéllyel fog nekivágni az utazásnak; viszont, ha inkább elvegyülünk az éjszakai életben, könnyen lehet, hogy rövidebb útvonalakkal és vásári tippekkel leszünk gazdagabbak.

S itt kell elmondani, hogy a készítők víziója elképesztően gazdag. Egy igazi steampunk világ elevenedik meg a sorok közt csodálatos találmányokkal, gépekkel és robotokkal, gyakorlatilag mindenhol egyedi módon. Az 500000 szóból álló történetnek egy végigjátszásra kb. 3%-át fedezhetjük fel, szóval érdemes minél többször végigvinni majd (egy végigjátszás kb. 2 óra), mert az utazás minden esetben egyedi és különleges.
Itt leledzik azonban az 80 Days egyetlen gyenge pontja is: míg mobilon a látványvilág indokolt és elég, addig PC-n kifejezetten üvölt azért, hogy háttérképek formájában megelevenedjenek a történet fantasztikus összetevői. Túlságosan a képzeletünkre van bízva minden, legalább városonként egy concept artot elbírt volna a program. De a játék szerencsére nem hal bele ennek hiányába: interaktív regényként remekül helytáll, és ha mind a fél millió szaván nem is, ám jókora részén élvezettel fogjuk átutazni magunkat.



ADATOK

KIADÓ
inkle Ltd.

FEJLESZTŐ
inkle Ltd.

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz CPU, 2 GB RAM, SM 3.0 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A minimalista stílust jól alkalmazó interaktív regény az olvasást szeretőknek tökéletes kikapcsolódás akár napokon át.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Remek világábrázolás, hihetetlen ötletek és víziók.

KONTRA

Nem teljesen használták ki a benne rejlő potenciált.

80%

[ÍRTA **BULLSEYE**]

Ez a játék maga a káosz. A Warhammer-univerzum és az amerikai futball ötvözete egy körökre osztott sport-menedzser-stratégiában, amiben bár látszólag minden a szerencsén múlik, de valójában ez szinte egyáltalán nem igaz – kivéve, amikor mégis.

A Warhammer univerzuma az elmúlt években hihetetlenül népszerű lett, és egyre több műfajban jelent meg, vagy legalábbis várható olyan játék, amely valamelyik szeletére épül. A Blood Bowl furcsa, brutális és igencsak ironikus egyvelege pedig már sikert aratott egyszer, így egyértelmű volt, hogy a kibővített faj-listával érkező újrakiadásokat egyszer felváltja egy valódi folytatás. A kérdés egyedül az volt, a készítők képesek lesznek-e megfelelni a keményvonalas rajongók elvárásainak, és mellé behozni néhány tízezer új érdeklődőt. A második kérdésre még nem tudni a választ, sőt az elsőre sem igazán, mivel a legkeményebb rajongók éppen a BB játékosait megszégyenítő módon csépelik egymást az interneten ezt vitatva.

BLOOD BOWL GYORSTALPALÓ

Az általában igencsak nemtelen versengésben két csapat vesz részt. A hivatalos feladat a labda eljuttatása az ellenfél gólvonaláig. Azonban a rajongók elvárják, hogy ezalatt minél több kárt tegyünk az ellenfélben. Ez annyira fontos eleme a játéknak, hogy a két leggyakrabban használt utasítás, amit kiadhatunk embereinknek, a mozgás és az ellenfél „blokkolása". Utóbbi azt jelenti, hogy a kiválasztott játékos teljes erőből behúz egyet a kijelölt ellenfélnek. Mielőtt erre sor kerülhetne, egy vagy több fehér kockát fogunk látni a leendő áldozat feje fölött. Mivel a Blood Bowl táblás játék, így szinte mindent kockadobás dönt el. A támadás sikere, a passzolás, elfutás az ellenfél mellett, sérülések, csalások, a bíró lefizetése, az időjárás változása, minden a véletlenszám-generátortól függ.

De a BB egyáltalán nem szerencsejáték (egyes extrém eseteket kivéve) vagy legalábbis erősen befolyásolhatjuk a mázlifaktort, ha ésszel játszunk.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home

FEJLESZTŐ
Cyanide Studios

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Chaos League
2004 (DIGITAL JESTERS)

Blood Bowl
2010 (FOCUS HOME)

A támadókockának például 6 oldala van. Az egyik a teljes siker, az ellenfél kifektetése. A második a részleges siker: akkorát taszajtunk az ellenen, hogy ha nincs ez ellen védő jártassága, akkor földre kerül. Két oldal jut az unalomnak, ilyenkor egyszerűen csak arrébb lökjük a védőt. Egy oldal természetesen a teljes kudarc, amikor a mi emberünk húzza a rövidebbet, egy pedig a részleges, ami után mindketten a földön végezhetik.

Az esély a teljes sikerre tehát 1/6, de ha az ellenfélnek nincs Dodge jártassága, akkor már 1/3. Ha saját emberünk rendelkezik a Block jártassággal, akkor részleges sikernél sem üti ki magát, így már 50% a siker esélye. Azonban ha jól taktikázunk játékosainkkal, és felsorakoznak az ellenfél előtt, vagy éppen mellett, akkor legtöbb esetben erőfölénybe kerülünk, és emiatt két kockával dobhatunk támadást, így az esélyek jelentősen megnőnek (30,6%, 55,6% és 75%), és ezzel még nincs vége a befolyásoló tényezőknek. Ha ez nem kedvelteti meg velünk a valószínűség-számítást, akkor aztán tényleg semmi sem fogja.

Fellökés, oda-vissza csapások és gáncsolások... ez a sport nem a fairplay-t helyezi előtérbe, mi pedig pont ezért szeretjük.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GÓLRA JÁTSSZÁK

Akármennyire is élvezetes az ellenfél csapatának módszeres szétcincálása, nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy pontot csak a gólvonalon átvitt labdáért kapunk. Nincs semmi baj egy kis laza vérengzéssel, sőt, ha a labda biztonságban van, akár húzhatjuk is az időt a pofozkodás kedvéért, hátha lesérül valamelyik ellenfél. Csak ne feledkezzünk bele a harcba és vállaljunk felesleges kockázatot.

VÉDETT LABDA

A legalapvetőbb fogás a labda hordozójának védelme négy átlósan elhelyezkedő játékossal. Ez annyira ismert és gyakori taktika, hogy még kommentárt is írtak rá, ám talán éppen ezért az oktatórész (legalábbis egyelőre) elfelejti elmagyarázni, végtére is majd rájövünk az ellenfél játékából. Ahogy arra is, hogy egy ilyen formáció feltöréséhez több játékosra lesz szükségünk, vagy hihetetlen nagy szerencsére.

VESZÉLYES VÖRÖS

A blokkolás alapja egyszerű: ha a játékos (minden módosítót beleszámítva) ugyanolyan erős, mint az ellenfél, egy kockával dobhat; ha erősebb kettővel. Ha kétszer akkora az ereje, mint az áldozatnak, már hárommal. Értelemszerűen utóbbi a legjobb lehetőség. Ha a mi játékosunk a gyengébb, két kockát kapunk ugyan, de vöröseket, ami azt jelzi, hogy az eredményből az ellenfél választ. Ez csapda!

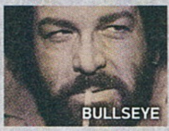
Az esélyek ismerete azért fontos minden helyzetben, mert körünk csupán addig tart, amíg egy játékosunk földre nem kerül, vagy el nem veszti a labdát. Ha okosan játszunk, és a véletlenszám-generátort sem haragítottuk magunkra, akkor mind a 11 játékosunkkal tehetünk valami hasznosat, ellenkező esetben akár az első mozdulattal is átadhatjuk a kört az ellenfelünknek. Éppen ezért a Blood Bowl nem szerencsejáték, hanem kockázatkezelés-szimuláció. És ahogy egy szimulációtól joggal várhatjuk, a fentieknél sokkal összetettebb.

JÓ ESTÉT, JÓ GYILKOLÁST!

Azonban senkinek nem kell pánikba esnie, hogy azonnal mélyvízbe dobja a program. Az egyjátékos küldetéssorozat ugyanis egyetlen hatalmas oktatómód, amiben egy közepesen érdekes, de nagyon jól előadott történetet játszhatunk végig egy emberi csapat új edzőjeként. Ezen bevezetés legjobb húzása, hogy nem apró részfeladatokból áll. Minden esetben teljes meccseket kell végigjátszanunk (ami összességében elég szép játékidőt jelent), csak éppen eltérő összetettséggel.

Az első, tipikus oktatómeccsen annyi a dolgunk, hogy egy szupercsapattal eltángálunk néhány szerencsétlen vesztest. Ekkor még a kocka is csal egy kicsit a kedvünkért, így megtanuljuk, milyen jó érzés nyerni, hogy rászokjunk, és ne bírjuk abbahagyni a játékot akkor sem, amikor az ellenfél átgyalogol rajtunk, akár szó szerint. Ezután klasszikus váratlan fordulattal elveszítjük az aranyöklű gyerekeket, és egy kezdő csapatot kapunk helyettük. Velük viszont megismerhetjük a játékosok statisztikáit, amik alapján a rendszer kiszámolja, hogy mekkorát kell dobni a sikeres művelethez. Megtanuljuk, mennyi mindenhez dobál kockát a gép, sőt idővel láthatjuk is a részletes eredményeket. Bemutatkozik az időlimit, a szerelési zóna, a kör végét jelentő hiba és az életmentő újradobás. Embereink lassan fejlődni kezdenek, így elmélyedhetünk a különféle jártasságokban, valamint a vezetőedző által használható kisegítő lehetőségekben. A 15. meccs végére jóformán mindent profi módon tudunk majd használni. Egyedül a meccsek előtt vásárolható extra lehetőségek, az Inducements kategória maradt ki valami furcsa okból, pedig a multinak fontos eleme.

ÉRTÉKELÉS


BULLSEYE

GÉPIGÉNY

2,5 GHz Dual CPU, 3 GB RAM, GeForce GTX 260 / Radeon HD 5670 VGA, 8 GB HDD

Élvezetes és fordulatos játék (sok gyerekbetegséggel), ami képes titokban megszerettetni veled a matematikát – vagy végképp megutáltatni.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Jól kitalált többjátékos lehetőségek, kezdőbarát egyjátékos mód, hatalmas előrelépés grafika és kezelőfelület terén.

KONTRA

Hatalmas visszalépés a játszható fajok számát tekintve, égető hiányosságok, általános befejezetlenség érzet.

70%

A sorozat epizódról epizódra görget maga előtt bizonyos hibákat, de az biztos, hogy ez a széria eddigi legjobban sikerült darabja!

Eközben a történet is lassan gördül előre, nem mintha bárki számára fontos lenne, inkább csak élvezetes, ahogy a két kommentátor párbeszédeiből kiderülnek az őrületesnek nehezen nevezhető fordulatok. A vámpír és az Ogre kettőse (mindenki kitalálhatja melyikük a finom úriember, és az izomagy) kiváló szórakozást nyújt a Blood Bowl kifacsart, de valahogy mégis nagyon ismerős világáról beszélgetve az átvezetőkben, ahogy a töltőképernyőn megjelenő ismeretterjesztő anyagok is sokat tesznek azért, hogy a verségek után kicsit feloldódhassunk. Erre egyébként is szükség lesz, mert a játéknak akad néhány felettébb idegesítő, elsőre szembetűnő hiányossága.

TÚL KEVÉS, TÚL DRÁGÁN

A legkomolyabb és legtöbb ember által emlegetett probléma a játszható fajok alacsony száma. A Blood Bowl 1 legutóbbi kiadásában már több mint 20 faj közül válogathattunk. Most be kell érnünk nyolccal (ember, ork, törpe, káosz, nemes elf, sötét elf, skaven, bretonniai). Két újabb fajt (erdei elf, gyíkember) már bejelentettek letölthető tartalomként, de még nem kaphatóak, így mindenki csak találgatja, hogy a 45 eurós kezdőár mellé mennyit kell még kifizetnie, hogy régi kedvenceit visszakapja. Máshol is akadnak fájó hiányosságok. Ironikus vagy inkább rossz vicc, hogy bár a játék grafikája és kezelőfelülete rengeteget fejlődött, de a grafikai beállításokban szinte semmit sem változtathatunk. Ahogy az általános fülön is csak az amúgy látványos és élvezetes akciójeleneteket szabályozhatjuk, de például nem kapcsolhatjuk ki a kommentár feliratozását. Márpedig az akármilyen jópofa is néha, annyira kevés szöveget tartalmaz, hogy már az egyjátékos mód felénél unalmassá és zavaróvá válik az ismételgetés.

És így lesz egy amúgy remek játék körül a korábban említett tomboló vita. Elszánt rajongóknak persze kihagyhatatlan, de aki csak könnyed szórakozást keres, és a világgal ismerkedne, jobban jár az előző generációval, amit sokszor már 10 euró alatt megkaphat (vagy a 2012 novemberében megjelent PC Guru mellékleteként). Akármennyit is javult a grafika, és különösen a kezelés, akármennyire is élvezetes néha a játék, a jelenlegi teljes árát nem éri meg a program ebben az állapotában. Ha kijavítják hiányosságait, tisztességesen árazzák be a DLC-ket, és még leértékelést is tartanak, akkor viszont érdemes lesz lecsapni rá és végképp tönkretenni régi barátságokat néhány extra szerencsés dobással.

EXTRA MÉRETBEN

Minden csapat dísze egy óriás termetű játékos (ha az adott fajnál létezik ilyen), és nagyon csábító az extra erejük és ütőképességük. Azonban a nagy erő ez esetben felelősség helyett nagy hátrányokkal jár. Legtöbbjüknek (még a sztárjátékosoknak is) negatív jártasságai is vannak, például olyan, ami miatt nem minden utasításunkat képes végrehajtani, vagy éppen a csapat-újradobást nem fogadja el.

JÁRTASSÁG PARÁDÉ

Ligákban és egyjátékos módban játszva embereink kiemelkedő teljesítményükért sztárjátékos pontokat kapva léphetnek szintet. Ilyenkor tucatnyi jártasságból választhatunk számukra egyet. A Block szinte mindenkinek jól jön, de érdemes kísérletezgetni az egzotikusabb és eseti jártasságokkal, néha egy-egy specializált karakterrel sokkal többre megyünk, mintha csak a kettős eséstől védenénk meg a játékosunkat.

KIS LÉPÉSEK

A blokkolás nemcsak azért hasznos, mert direkt előnyhöz juttat bennünket, és fáj az ellenfélnek, de arrébb is tolhatjuk a frontvonalakat akár csak néhány sikeres lökdöséssel. Ilyenkor az ellenfél után lépve nem vonatkozik ránk a szerelési zóna sem, amit érdemes kihasználni. Ezenfelül hatalmas taktikai előny lehet a kisebb ellenfelek hátratolásával körbevenni a legerősebb játékost egy alapos blokkoláshoz.

TOVÁBBTANULÁS

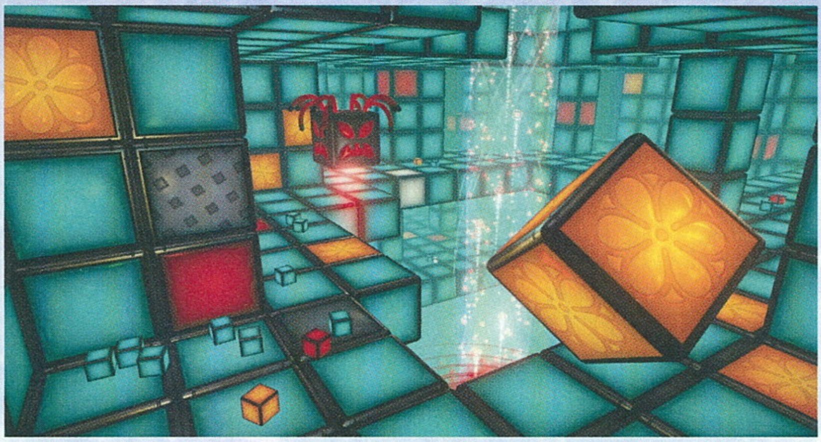
Az oktatórész bár dicséretesen bőséges és alapos, de nem teljes, így pár dolognak érdemes utánanézni, ahogy az alap statisztikákkal sem árt tisztában lenni. Szerencsére a játék az eredeti táblás változat hű másolata, így bőséges szakirodalom áll ehhez rendelkezésre – bár többségében angol nyelven –, nem is beszélve tucatnyi remek YouTube videóról. Sőt a játékon belül is belenézhetünk profi meccsekbe.

cradle

[ÍRTA OBO] *A Cradle Mongólia kietlen sztyeppéjén ejti le a játékosokat, és egy roppant részletesen kidolgozott jövőképet mutat be, ám sajnos maga a játékmenet gyenge lett, ezzel teljesen elrontva az első ránézésre ígéretesnek látszó kalandjátékot.*

A videojátékok abban az egyedi helyzetben vannak a könyvekkel vagy a filmekkel szemben, hogy a történetet nem statikus módon élhetjük át, hanem aktív szereplői lehetünk az eseményeknek, és akár még formálhatjuk is, milyen úton halad végig a cselekmény. A lehetőségek korlátlanok, amivel előszeretettel élnek is a csapatok, sokszor feszegetve a játékmenet és a történetmesélés határait, régi szabályokat felrúgva, valami újat mutatva.

Ezekben a művészjátékokban nem is igazán maguk a feladványok vagy az ellenfelek a fontosak, hanem az, hogy első kézből ismerhessük meg a világot és annak hátterét, közben az érzelmeinkre és eredendő kíváncsiságunkra hatva. Egy digitális túra, ha úgy tetszik, amire jó példa a kategória egyik legjobbja, a Dear Esther, de ide sorolható a Kholat, a Journey vagy éppen a Vanishing of Ethan Carter is, amik kiváló módon ejtették rabul a játékosok százait és ezreit -- ezek mellett próbált most labdába rúgni a Flying Cafe for Semianimals játéka, kevés sikerrel.



TECHNOMONGÓLIA

Az ukrán stúdió Cradle névre keresztelt alkotása a közepesen távoli jövőbe helyezi az eseményeket, amikor egy szörnyű kórság lepte el a Földet, amivel szemben az orvostudomány tehetetlennek bizonyult – illetve nem teljesen. Rájöttek arra, hogy ha az emberek géptestbe helyezik magukat, átvészelhetik a járvány terjedését, és miután ezek a masinák képesek az emberi agyműködésből ellenszert előállítani, idővel leküzdhetővé válik a fertőzés, így duplán fontossá vált a „költözés." Csak egyetlen bökkenő volt: a gyógyszergyűjtés egyes modellekben defektes, hajlamos a robbanásra, egy ilyen detonáció pedig továbbterjeszti a járványt, de ennek ellenére a lakosság többsége mégis vállalta tudatának digitalizálást, és a biztonság kedvéért az emberi mivoltukat megőrző társadalomtól távol húzódtak meg.

Sétálószimulátorként is lehet igazán maradandót alkotni, ám a Cradle-nek ez nem sikerült, hiába van benne potenciál.

A Cradle Mongólia egy ilyen elhagyatott, fakó színekben elénk kerülő, csúnyácska grafikával kirajzolt sztyeppés részére helyezi az eseményeket. A főszereplőnk egy, emlékeit elvesztett fiatal férfi (őt irányítjuk), egy meghibásodott géptestbe zárt, szintén memóriahiánnyal küzdő nő, valamint előbbi munkatársa. Hármójuk interakciójából épül fel a program, aminek során jobban megismerhetjük azt a világot, amit a Flying Cafe megdöbbentően részletgazdag módon álmodott meg – ám amilyen jó munkát végeztek az alapok lefektetése terén, olyan rosszul sült el maga a játékmenet. A nyitott térkép ellenére mindösszesen három helyszín között ingázunk állandó-an, szinte futármunkát végezve, valamint frusztráló egymással teljesen azonos, irreálisan nehéz minijátékokat megoldva (ezeket szerencsére át lehet ugrani), ám ami a legsúlyosabb, hogy a történetet milyen suta módon tálalják, ennek kibontása ugyanis abban merül ki, hogy a robot és a kolléga a szánkba rág mindent. Nincs felfedezés vagy önálló megismerés, így a Cradle inkább egy hangoskönyv benyomását kelti, ráadásul semmire sem kapunk magyarázatot a tényleges sztoriból, a fáradalmainkért egy összecsapott finálé a jutalmunk.

CSALÓDÁS

A Cradle által nyújtott élmény jellemzésére a legjobb szó a kontrasztos. A világ, annak háttere és történelme roppant ötletes, olyan, ami beindította a fantáziámat, és szívesen megismertem volna jobban is, míg ezzel szemben a játékmenet legfeljebb csak közepes. A negatívumok azonban többségben vannak, és mivel sem kalandjátéknak, sem interaktív történetnek nem elég jó, két szék között a földre huppant a Flying Cafe játéka, és nem érdemes felemelni onnan.

ADATOK

KIADÓ
Flying Cafe for Semianimals

FEJLESZTŐ
Flying Cafe for Semianimals

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, DirectX9c 512 MB VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nagyon jó és kreatív világ, érdekes háttérrel, ám sajnos az ehhez készült játék már csalódáskeltően gyengére sikerült.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Kiváló keretsztori, érdekes ötletekkel.

KONTRA

Maga a cselekmény összecsapott, a játékmenet pedig az unalmas és a frusztráló között váltakozik.

60%

A háttérsztori olyan fantasztikus módon kerül elénk, hogy szívesen a rabjaivá válnánk, de a buta elmesélés elveszi a kedvünket.

BIG PHARMA

[ÍRTA **WILSON**] **A politika világa után most a gyógyszergyártás világát is megpróbálja meghódítani az egy személyből álló Positech Games, igaz, ezúttal csak kiadóként, de az biztos, hogy a Big Pharma az eddigi legjobb játék, amihez valaha a nevüket adták.**

Martin Shkreli, az ember, aki a közelmúltban az addig 13.50 dollárba kerülő HIV-tabletta árát 750 dollárra emelte, két dolgot már biztosan tud. Egy: a Föld kevés nála ellenszenvesebb és alantasabb embert hordott a hátán az emberiség rövid története során. Kettő: a gyógyszergyártás nemcsak, hogy kemény dolog, de elképesztően jól jövedelmező üzlet is, amibe valósággal önteni kell a pénzt, de ha egyszer beindul, utána bankókkal törölgetheti a könnyeit mindenki, aki részesül a bevételből. Shkrelit tervét ugyan a publikum teljesen jogos kitörése már a tervezési fázisban kinyírta, de a Big Pharmában még kaszálhat milliárdokat, és kirabolhatja az embereket úgy, hogy arról a világon senki sem fog tudni.

MEGMENTJÜK A VILÁGOT

Ebből, és persze a címből talán már kitalálható, hogy a Big Pharma témája a gyógyászat, annak is az az oldala, amivel videojáték még nem nagyon foglalkozott: a gyógyszergyártással magával, azaz miként születnek azok a méregdrága pirulák, amiért időnként az ember muszáj, hogy befáradjon a gyógyszertárba. A Big Pharma ezt a jó öreg tycoon műfaján keresztül mutatja be, csipegetve egy kicsit a logikai játékokból is.

Hiszen itt minden egyes pirula előállítása jól megfontolt lépéseket kínál. Nem csak azért, mert kis túlzással szinte minden kattintás, sőt, minden másodperc pénzbe kerül, hanem mert a gyógyszergyártás igazából egy folyamat, előre meghatározott és kihagyhatatlan lépésekkel, olyanokkal, melyek ráadásul mindig következményekkel járnak. Extraprofitot emelnek ki a zsebünkből, nem érik el a kívánt hatást, vagy olyan nyavalyákat szabadítanak a fogyasztóikra, amiket önként és dalolva senki sem akarna magának.

Remek példa erre egyik első gyógyszerem, amit úgy neveztem el, hogy „MOCSKOSUL FOG VISZKETNI". Nem azért, mert gonosz vagyok, hanem mert ez volt az igazság: az alapvetően gyulladáscsökkentő célzattal kitalált kenőcs egyik mellékhatása ugyanis az volt, hogy komoly viszketést okozott, ennek ellenére örömmel mentek el az emberek a gyógyszertárba, hogy megvegyék. Ők viszkettek, nekem nőtt a bevételem, szóval mindenki jól járt. Aztán jött egy rivális cég, fogta a receptet, és feljavította - a szemetek terméke már nem okozott viszketést, sőt, még tabletta formában is elérhetővé vált, amit ráadásul drágábban is tudtak értékesíteni. Ilyen ez a gyógyszeripar: amit valaki kitalál, más anélkül nyúlhat le, hogy annak komoly következménye lenne.

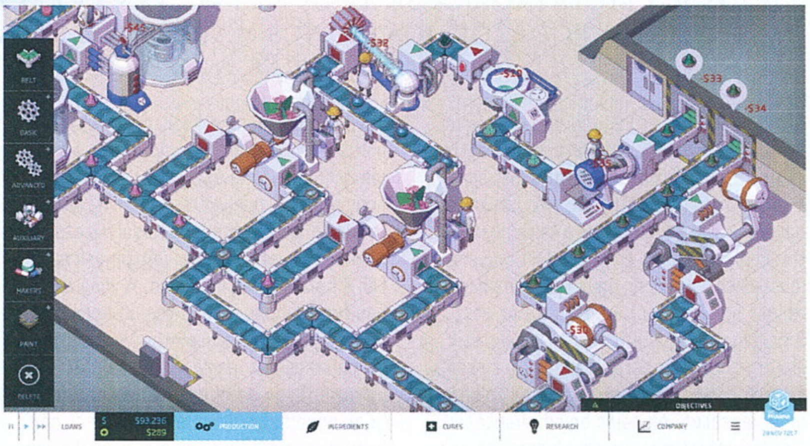
MINT A LEGÓ

Persze ezt a kenőcsöt előállítani sem volt egyszerű: a Big Pharmában a gyógyszergyártás tulajdonképpen egy gyártósor kitalálásából áll. Fogni kell a kiindulási alapanyagot, majd azt kell addig hígítani vagy sűríteni, míg el nem érjük a kívánt koncentrációt. Az alapanyag és koncentráció szintje határozza meg, az előállított gyógyszer mire jó, csakhogy minden érték mellé jár egy pozitív vagy egy negatív tulajdonság. Ez lehet az említett viszketés, fájdalom, kiütések és ehhez hasonló dolgok. A kulcs megtalálni az egyensúlyt, azt a formulát, ahol inkább a nyavalya kezelése van hangsúlyban, és nem a mellékhatások.

Ez egyáltalán nem egyszerű, például mert maguk a gyártósorok baromi sok helyet foglalnak, a gyárterület mérete véges (bár további szobák felvásárlásával bővíthető), az alapanyag nem mindig a leghatékonyabb, újabbak találása pénzbe és időbe kerül, és közben szorítanak a határidők, a nyakunkra másznak a konkurensek, pénzt követelnek a részvényesek, aztán idővel magával az üzlet menedzselésével is foglalkozni kell, vagyis egyszerre kell kutatónak, feltalálónak, üzemvezetőnek, vezérigazgatónak és elnöknek is lenni.

Nem annyira egyszerű belerázódni, de megéri, mert semmihez se fogható élményt nyújt a Big Pharma.

A Big Pharma ezért kifejezetten nehezen emészthető játék, a baromi látványos, nagyon stílusos tálalás, a letisztult menürendszer ellenére. Sokszor nem egyértelmű, mi nem működik, mi hiányzik, miért akadozik a gyártás, miért nem készül el a megfelelő termék. Ennek oka abban keresendő, hogy a Big Pharma túl sok minden akar lenni egyszerre: puzzle játéknak kicsit túl egyszerű, tycoonnak nem elég mély, stratégiának pedig néha kifejezetten frusztráló... és mégis működik, függővé tud tenni, a receptek kikísérletezése, a megfelelő gyártósor felállítása órákat el tud venni az ember életéből anélkül, hogy feltűnne, mennyi idő is telt el. Mert ahogy a fűszernek, úgy a pénznek és a gyógyszernek is folynia kell!



A gyártósorok átlátása nem egyszerű feladat, így még sok játékóra után is nehéz a problémás részek kiszúrása.

ADATOK

KIADÓ
Positech Games

FEJLESZTŐ
Twice Circled

MŰFAJ
tycoon

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, Geforce 600 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Igazi időrabló: a gyógyszergyártás folyamatát ennyire szórakoztatóan és izgalmasan még senki sem mutatta be.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

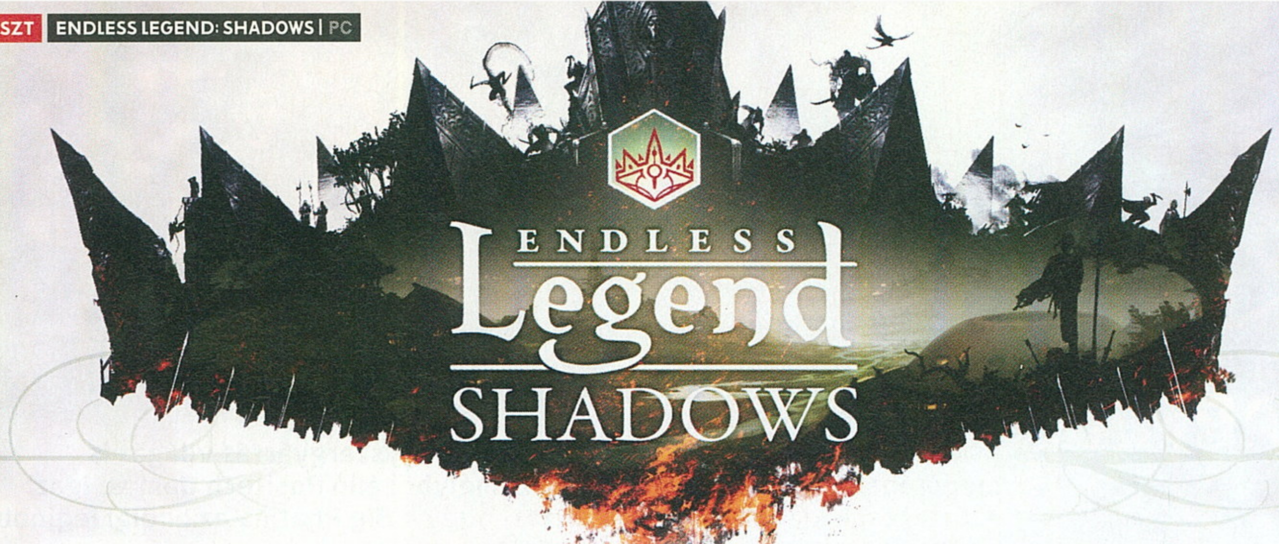
PRO

Letisztult menük, szép tálalás, addiktív játékmenet.

KONTRA

Több segítség jobban elkélne, néha kitalálhatatlan, hol és mi a probléma.

80%



[ÍRTA TIKA] A NEVEM BOND, VAGYIS BOAKYE... CONSECRATE MAWUSI BOAKYE – SZÓVAL VALAHOGY ÍGY MUTATKOZNA BE AZ ÚJ FORGOTTEN FRAKCIÓ HŐSE. A SHADOWS EXPANZIÓ UGYANIS A KÉMJÁTÉKRÓL SZÓL, IGAZ NINCS MARTINI, SE RÁZVA, SE FELKEVERVE, DE EZEK AZ ALAKOK KILOPJÁK A 4X-BŐL MÉG A SZEMEDET IS!

Az Endless Legend épp egy évvel ezelőtt mutatkozott be, és rögtön a legfontosabb darabja lett annak a kirakósnak, amely a stúdió más játékaival együtt – lásd Endless Space és Dungeon of the Endless – alkot egy komplett univerzumot. Valamikor régen ugyanis egy magasan fejlett faj (Endless) megtalálta az utat a csillagok közé. Felfedezők voltak, akik ismerték az élet teremtésének a titkait, ám nagyságuk fényében nem látták a közeledő végzetet, és saját belső ellentéteik áldozataivá lettek. A nyomaik azonban nem tűntek el, relikviák, romok tanúskodnak az egykori civilizáció fényéről, és legfontosabb hagyatékuk, a Por (Dust) szétszóródott a világban. Ez az anyag lett minden Endless-játék építőköve, egy olyan nano-matéria, amely fizikai formába önti a terveket, de energiát is tárolhat, sőt manipulálhatja a környezetet is.

Auriga, az Endless Legend központi világa azonban csak egy baleset eredménye, egy lezuhant rabszállító űrhajóé (Dungeon of the Endless), amelynek utasai lassan elfelejtették az ősöket, és frakciókba rendeződtek az évszázadok alatt, amíg elérték a felszínt. Ezek a frakciók, kultisták, varázslók és egyéb nem éppen hétköznapi lények vívják harcukat az életben maradásért és a hatalomért. Legutóbb épp ott hagytuk abba, hogy az Őrzők megjelentek és remélhetőleg mindenki szája elégedett mosolyra szaladt, amikor Atmos és társai végigmasíroztak a hatszögletű mezőkön. A világ azonban furcsa hely, ha azt hiszed, hogy már mindent láttál, kitárul egy ajtó és szívlapáttal pofán csap a meglepetés ereje. Történt ugyanis, hogy amíg a felszínen az ismert fajok egymást dúlták, egy komplett nép gombolkozott be a földalatti óvóhelyekre, és az Elfeledettek most szépen előmásznak, hogy leszámoljanak a többiekkel. Amikor a meglepetés erejét emlegetjük, az nem pusztán szóvirág, hisz az új frakció legfontosabb tulajdonsága, hogy alap egységei és hősei láthatatlanok. A két új képesség közül az álcázás (camouflage) csak az erdőkben, míg a lopakodás (stealth) már minden hexen elrejti a kíváncsi szemek elől a katonákat. Kivételek persze vannak, az őrtornyok és a Detection (felszereléstárgyakkal és a hős fejlesztésénél választható képességgel aktiválható) tudással felszerelt seregek mindent látnak...

ADATOK

KIADÓ
AMPLITUDE Studios

FEJLESZTŐ
AMPLITUDE Studios

MŰFAJ
4X stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Endless Legend
2014 (AMPLITUDE STUDIOS)

Age of Wonders III
2013 (TRIUMPH STUDIOS)

FASTER THAN SHADOWS

A Forgotten tehát egy olyan nép, amely árnyékban született, a gyengeségeit álcázással palástolja, és könnyedén fürkészi ki mások titkait, értsd, lopnak, mint az őrültek, főleg kutatási cuccokat. A FISDI (Food-Industry-Science-Dust-Influence), azaz a hagyományos Endless menedzsment rétegeiben náluk ugyanis a tudományos munkának nincs hagyománya, a science mezőben például nem gürizik senki, hanem egyre emelkedő Dust-adagokért azonnal

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

OSONÓ ÁRNYAK

A frakció előnyeit – lopakodás – csak akkor tudjuk kihasználni, ha a sereg egészének megvan a stealth képesség, beleértve a vezetőt is (a hősök egyik legutolsó fejlesztése az asszimilált frakció egységeit is beburkolja). Az észrevétlen mozgás lehetővé teszi, hogy a leggyengébb városokat kifürkésszük, és egyszerre csapjunk le a fájó pontokra, de nem elfelejteni, hogy az őrtornyok nagy ívben kerülendők.

AKI LOP... AZ JÓL JÁR

Minden szomszédos nép egy-egy városát folyamatosan kémleljük, és lehetőleg télen kezdjük, ugyanis a frakcióbónusz Forgottenéknél, hogy az infiltráció költsége ilyenkor nulla. A baráti szomszédtól természetesen technológiát lopjunk, a kémünk fejlesztésénél pedig a seniority bónuszra koncentráljunk. Sok hős kell, de az áruk könnyen megtérül, ugyanis minden ellopott technológia dustot spórol nekünk.

PORBÓL LESZ A NAGYSÁG

A városok alapításánál az étel és a dust legyen a fő célpont, sőt az Empire plannél én kezdetben a dustot céloztam, majd a gyors terjeszkedés miatt az approval ágon mentem lefelé. A lényeg, hogy etessük rendesen a népet, hogy nőjön a populáció, és ez a populáció minél gyorsabban elkezdjen termelni. A középjátékban az influence lesz a perdöntő, ugyanis a kémek akcióit ebből kell fizetni.

megvásárolhatják a vívmányokat. Nem mondom, hogy könnyebb így az élet, hisz a teljes tudományos infrastruktúrát (beleértve a hexek bónuszait), sőt a Guardians legendás szintű építményeiből is jó néhányat így teljesen feleslegessé tesznek, miközben a Porból amúgy is rengeteget használunk, de mindenképpen érdekes aspektus. És azért volt már előtte is hasonló precedens, lásd a Broken Lords nem használt például kaját. Az épületek, fejlesztések között szintén megjelent néhány újdonság, amelyek egyben új fogalmakat is bevezetnek, mint például a fosztogatás (pillage) vagy a biztonság (security). Az összes frakció, hisz nem csak a Forgotten játszhat martalócot, bár kétségkívül ők a legjobbak, szóval mindenki nyomja az ipart, és mostanában egyetlen nyersanyag-kitermelő, őrtorony vagy a minor frakciók szálláshelyei sincsenek biztonságban. A sikeres akció jutalma, hogy a tulajdonos elveszti néhány körre az adott hely bónuszait (az őrtoronynál pl. a látóteret), plusz a jellegtől függően még be is gyűjtünk némi értéket.

MEGYÜNK LOPNI?

A kémkedés, mint komplett iparág, remekül illeszkedik Auriga világába, nem is értem, hogy miért nem jutott már korábban a stúdió eszébe – talán, mert így több lét is felnyalhatnak az expanzióval, de ez csak egy gyenge tipp. A lényeg, hogy minden hős kapott egy új számértéket, ami elhelyezi őt a nemzetközi kémvilág rangsorában, természetesen a Forgotten fickói itt is a legjobbak, ők 4-es szimattal bírnak. Nos, amint tiszta rálátásunk van egy idegen városra, rögtön be is küldhetjük a mi Bondunkat, aki ott aztán tanyát ver, és elkezdi feltérképezni a dolgokat. Azt, hogy mi folyik a kapukon belül, azonnal megnézhetjük – látjuk, mit építenek, hányan vannak a helyőrségben, ki a kormányzó, és hogy a nép melyik termelési ágazatra koncentrál. Birodalmi szinten is kapunk információt a diplomáciai kapcsolatokról, ám ennél sokkal lényegesebb, hogy az ügynökünk elkezd szinteket lépni a beépülés mértékében, és néhány kör múlva már el tud lopni ezt-azt, mondjuk egy technológiát az első Érából, esetleg megzúzni a falakat, szabotálni a termelést, beverni egy kisebb szöget az ott tanyázó hős koporsójába (-30% életerő). A művelet szépsége, hogy minél tovább időzik láthatatlanul, annál durvább dolgokat tud megcsinálni, kinyírhatja a populáció nagy részét, elrabolhatja a kormányzót, de akár teljesen hatástalaníthatja a védműveket, nem is beszélve a magasabb szintű ipari kémkedésről. Ying és Yang, szóval ahol kém van, ott elhárítás is működik, ennek első lépcsőfoka a városok security értéke, amivel a szerencsétlenek megnehezíthetik a beépülést és elősegítik a felderítést. Ugyanakkor minden településen van egy razzia (roundup) kapcsoló is, ha pedig ezt megnyomjuk, a nép kapát-kaszát eldobva négy körig csak a meglapuló kémet keresi – méghozzá többnyire sikerrel.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,5 GHz Intel Core 2 CPU, 4 GB RAM, Nvidia GT 460 / ATI HD 4850 VGA, 3 GB HDD

A kémjátszma szinte magától értetődően simul bele Auriga világába, és elég jó újításnak tűnik, főleg, hogy az árban (13 euró) benne vannak az Elfeledettek is.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Még mindig szép és komplex játék, amit a láthatatlan Forgotten frakció és a kémkedés (főleg ez utóbbi) csak magasabb fokra emelt.

KONTRA

Van néhány új bug, és az AI sincs mindig eszénél a harcmezőn.

85%

SAJÁT PREDÁTOROM VAN!

Górcső alá véve az Elfeledettek egységeit, hát például a predátor, asszaszin, myst trió elnevezései sokkal többet sejtetnek, mint amennyi a valós harcértékük. A magas kezdeményezés érték mellett sunyikámék elég rosszul tűrik a pofonokat, és a dupla fegyverek (dual wield) ellenére sincs akkora fizikai sebzés, hogy a kezdetektől ledózeroljunk mindenkit, persze egyértelmű, a láthatatlanságból fakadó előnyt valahol kompenzálni kellett. A bandában a predátor amúgy a távolsági harcos, a myst pedig a szárnyas, és utóbbi képes néhány ellenfélen átgázolva is rárontani a céltárgyra a Faster than Shadows képességgel. Az új insigniákkal és fegyverekkel idővel felturbózható a harcérték – és minden érában szokás szerint újrakonfigurálhatjuk a sereget, ahogy ezt már megszoktuk, de igazából most, a Shadows expanziónál jutottam el oda, hogy a csaták levezénylését rábíztam inkább a gépre. Egyszerűen frusztráló, hogy ezt a gyönyörű harcmezőt a fázisos harcrendszer, és az AI faék szintű viselkedése mennyire degradálja – a komplexebb terepeken, vagy az ostromok során a ki hová mozogjon, vagy inkább ne mozogjon beállításoktól párszor azért elszakadt a cérna.

A harcmezőn túl azonban az Endless Legend értékeit, ha nem is napestig, de jócskán lehet sorolni. Ez talán az egyik legszebb 4x játék, gyönyörű zenével, művészi képekkel és kellő mélységű játékmenettel. A két hosszú évszak, a tél és nyár kiszámíthatatlan váltakozása, a nem mindennapi nyersanyagok ötletes felhasználása, amit ráadásul a technológiai érákkal összekötve még érdekesebbé tettek, bizony csupa olyan ötlet, amelyek a mai napig ülnek. Minden nép saját utat jár be a győzelemig, lásd a Forgotten is megkapta a saját – egyébként nem túl érdekes – quest-sorozatát, de persze ugyanúgy győzhet technológiai, gazdasági és katonai úton is.

> MÉG MINDIG ODAVAGYUNK A JÁTÉKÉRT, AMI AZ ÁRMÁNYKODÁSSAL ÉS KÉMKEDÉSSEL EGY ÚJ SZINTRE EMELKEDETT.

Sajnos, ahogy egyre több elem érkezik, szaporodnak a hibák is, az említett küldetéssorozatban például sikeresen elakadtam egy bugban, ráadásul már majdnem a legvégén. Az sem tagadható, hogy a vándorló seregek fosztogatása színesebbé tette az összképet, bár a határ túloldaláról büntetlenül megindítható ugyanilyen ellenséges akcióknál meg hullottak a hajszálak.

MEGÉRTE?

Összességében a Guardians nagyobbat szólt, és ha csak Forgottenék kopogtattak volna be a Legend kapuján, egy szemöldökvonással lerendeztük volna a Shadows érkezését, ám a kémvilág és a hozzá tartozó rendszer (hős fejlesztések, infrastruktúra) elég meggyőző érv a vásárlás mellett.

80%

Ha kíváncsi vagy a cikkben is említett alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/endless-legend

VAN, AMI ÁLLANDÓ

Az épületek fontossági sorrendjében nincs igazi változás, a Founders/Mill Foundry/Empire Mint trió és az élelemre fókuszáló infrastruktúra beillesztése után már el is kell indulni, és megkeresni a következő település helyét. A külső kerületek (borough) építését jó sokáig ne erőltessük, ugyanis mindegyik nyomja le a boldogság cuccot, már pedig nekünk terjeszkedni kell (ami szintén bontja a morált).

GYORS FEJLESZTÉS

A katonai győzelmek kulcsa, hogy a technológiai szintek közötti váltásnál gyorsabbak legyünk, mint a többiek, és az új éra nyújtotta jobb felszereléssel, meg némi bújócskával mindig biztosítani lehessen a helyi fölényt. A harctéren az ellenfél mindig a sérült egységekre koncentrál, tehát csali szerepben ezeket körbe lehet vándoroltatni, miközben szépen körbevesszük és lebontjuk a táposabb egységeit.

ÍGY VEDD EL!

A középjáték már viszonylag könnyű, a megcélzott városokba beültetjük a sereg hősét, amíg oda koncentráljuk a haderőt, aztán a védműveket kiütjük, és a kémet beültetjük az ostromlók élére (ezt egyazon körben meg lehet tenni). Jó taktika lehet a kikémlelt városok mellé egy láthatatlan Mystet tenni, és megvárni, amíg csak a milícia marad ott. A szárnyas kolléga könnyedén elintézi a helybelieket.

NAGY BERUHÁZÁSOK

A Legendás épületekre – Guardians tulajdonosoknak mondom – nem kell ráfeszülni, a Múzeum jó, ha megvan, de a többi hanyagolható. Amennyiben a tudományi ágon szeretnénk diadalt kivívni, jó, ha tudjátok, hogy 100k dust felett van az utolsó érában a kivásárlás, tehát főleg az anyagiakon múlik a dolog. A quest győzelmet nem tudtam kipróbálni, mert még bugos, de ez a közeljövőben vélhetően javításra kerül.

In Between

[ÍRTA MCMACKÓ] ***Jonathan Blow 2008-as játéka, a Braid mindent elsöprő minőséggel lopta be magát sokunk szívébe. Jó pár évvel később a német Gentlymad társulata nyúl vissza az indie alapműhöz, hogy saját képükre formálják annak szellemét.***

A Braid remek játék volt, és jókor, jó helyen bukkant fel. Az XBLA-felület inkubátorként népszerűsítette az akkor még gyerekcipőben járó indie-szcéna legjobbjait, a logikai platformer pedig mind rajzstílusával, mind pedig melankolikus történetével maradandót tett le az asztalra. És ne feledjük: Jonathan Blow bemutatkozása mechanikailag is zseniális megoldásokkal operált. Az In Between nagyon hasonló koncepcióval indul, révén kézzel rajzolt elemekből építi fel a világát, és mit ad az ég, logikai ugrabugrálós játékmenetével is a Braid legjobb pillanatait próbálja megidézni.

Talán túl későn jelent meg az In Between, így elkerülve a hangos sikert, ám a műfaj kedvelőinek kellemes meglepetés lehet.

DRÁMAI

Az In Between már történetének expozíciójában tudtunkra adja, hogy sem a hősi eposzok, sem pedig a felhőtlen komédiák mezsgyéjére nem fog minket elkalauzolni. Főhősünk haldoklik, a kampány során narrációjának kíséretében figyelhetjük meg életének jellemző mozzanatait – mindeközben betegségének, jobban mondva a betegségéből fakadó lelki állapotainak stációit is végigjárjuk. A tagadás, a düh, a sorssal történő alkudozás, a depresszió és az elfogadás állomásai szomorú mérföldkövek a haláltusában. Az In Between világában menthetetlenül menetelünk az elkerülhetetlen vég irányába, a múlt felderengő szeletkéi, az emberi élet mindenkinek oly fontos pillanatai pedig azért is kerülnek reflektorfénybe, hogy láthassuk: a kínok közt szenvedő hősünknek sok mindent kell rendbe tenni magában, amíg eljut sorsának elfogadásáig. A Gentlymad nagy érdeme azonban nemcsak az, hogy hitelesen és minden nyálasságtól mentesen mutatja be az egyébként giccsig húzható drámai szálat, hanem azért is elismerés jár, hogy mindezeket a tematikákat értelmesen tudta a játékmenet szerves részévé varázsolni.

KOMPLEX ÉLMÉNY

Hősünk legfőbb speciális képessége, hogy az életének kihívásait szimbolizáló labirintus-pályákon a két fő síktengely szerint tudja módosítani a gravitációt. Tehát eleinte a fejtörők java abból lesz kialakítva, hogy főszereplőnket jobbra-balra, fel és alá terelgetjük a gravitáció orientációjának megváltoztatásával. Aztán jönnek a már említett tematikus bonyolítások. Hősünk eleinte csak menekül, vagy farkasszemet néz a közelgő sötétséggel. Aztán a dührohamok is felbukkannak pulzáló indulatcsóvák formájában, melyek érintésükkor azonnali elhalálozást jelentenek. Később aztán ismét lesz egy randink a sötétséggel, és így tovább... Az In Between ügyesen hozza össze a mélyebb metaforikus jelentéstartalmat a játékmenet furfangos megoldásaival, ezzel pedig egy komplex élményt nyújt, amely a kihívás terén is igen összetett, olykor bosszantóan nehéz tud lenni. Persze az elakadás csak addig tart minket fokozott idegállapotban, amíg egy heuréka-pillanatban rá nem jövünk az amúgy egyértelműnek tűnő megoldásra.

A Gentlymad készítői kellően csiszolt állapotban adták ki az évek óta készülődő játékot, így csak ritkán botlunk olyan kihívásba, amely polírozatlanságából fakadóan akaszt meg minket a haladásban. Az irányítás (főleg billentyűzettel) azonban néha össze tudja zavarni a helyzeti érzékelésünket...

SORSSZERŰSÉG

A Red Dot díjjal is jutalmazott In Between stílusával aknázza ki a témában rejlő vizuális potenciált, ugyanakkor szürkés-barnás hátterei idővel ellaposodnak (ebben pl. a Braid jobban teljesített). A program zenei szekciója meglepően ütős; a háttérben csordogáló elektronikus-ambiens tételek hihetetlenül jól ágyaznak az atmoszférának, a narráció stílusa pedig szintén helyénvaló, nincs elrontva a témából (máshol) önkéntelenül is adódó ripacskodással.

Sorsrontó tényező, hogy a játék talán egy kicsit későn jelent meg: a mostani indie túlkínálatban ugyanis már közel sem üt akkorát, mint fő inspirációs forrása a maga idejében. A műfaj rajongóinak, a súlyos témákat feszegető drámák vagy a Braid kedvelőinek így is ajánlott – legalább egy végigjátszás erejéig.

ADATOK

KIADÓ **Headup Games**

FEJLESZTŐ **Gentlymad**

MŰFAJ **logikai**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, Intel HD 4000 VGA, 1GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Logikai ugrabugra a Braid után szabadon – egy olyan súlyos témával meglocsolva, amit csak nagyon kevés játék mert eddig megpiszkálni.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A halálos betegségek témakörét kellő alázattal dolgozza fel, művészi és videojátékos értelemben is tartalmas logikai-platformer.

KONTRA

A gravitáció-manipulálásba bele lehet zavarodni, az amúgy jól kitalált látványvilág idővel ellaposodik.

75%

Elsőre nem kevés fejtörést okozhat egy-egy pálya megoldása, ám a logika elvét követve hamar megvilágosodhatunk.

SUPER MARIO MAKER™

[ÍRTA MCMACKO] **A Nintendo belsős játékgyára annak ellenére sem áll le, hogy a Wii U igazi áttörése elmaradt. Harminc évvel az eredeti Super Mario Bros. megjelenése után a kiotói óriások ezúttal szerkesztőfelülettel és végtelen lehetőségek tárházával lepik meg a rajongókat.**

A pályaszerkesztő a legjobb dolog, ami történhetett a sorozattal: innentől bármit megalkothatunk, amit valaha is elképzeltünk a platformeres ikon főszereplésével.

World 1-1. Az első klasszikus Mario pálya, amely nemcsak azért híres, mert milliókkal kedveltette meg az ugrabugra műfajt és a bajszos vízvezeték-szerelőt, hanem azért is, mert a teljes zsáner esszenciáját tette mindenki számára befogadhatóvá, könnyedén értelmezhetővé. Harminc évvel később, megszámlálhatatlanul sok Mario-játék után a készítők úgy gondolták, hogy darabokra szedik a három évtizednyi furfangból felépített pixelóriást, az aprócska alkotóelemeket pedig a játékos kezébe adják.

Ezek után aztán tényleg senki se panaszkodhat, hogy nem tudja elkészíteni álmai Super Mario pályáját!

TÖBB MINT SZERKESZTŐ?

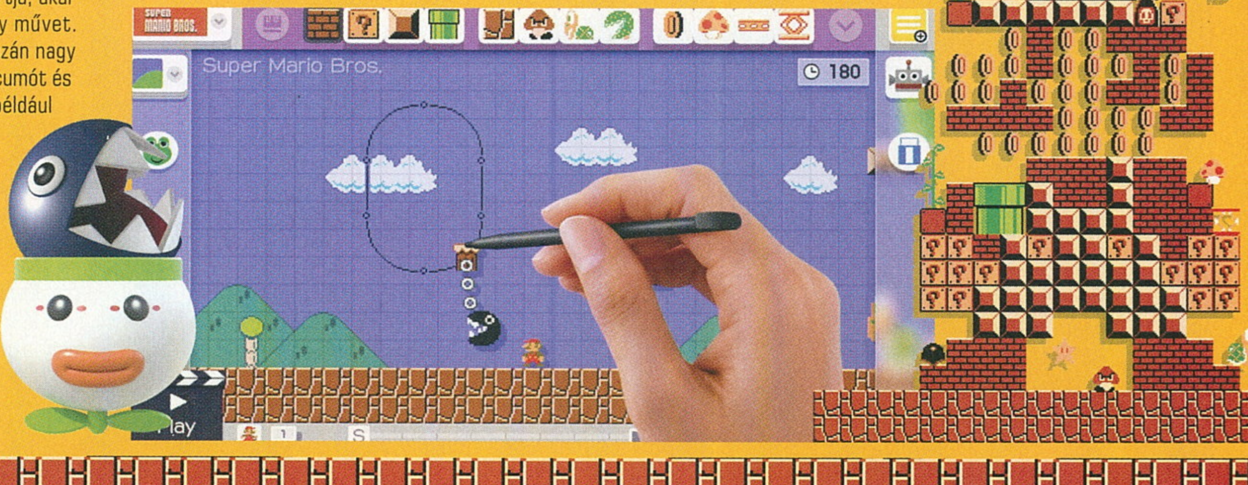
Ezekhez az elemekhez természetesen komplett szerkesztőfelületet is kaptunk, amely grid-alapú, azaz rácson történő tervezési lehetőségeket nyújt, és egyben remekül épít a Wii U érintőképernyős kijelzőjében rejlő potenciálra. Magyarul: stylusszal a kezünkben pikk-pakk lepakolhatunk néhány talajelemet a koordinátarendszer megfelelő rácshelyeire, majd jöhetnek az ellenfelek, bónuszok és az egyéb pályadarabok. Ha kedvünk úgy tartja, akár azonnal ki is próbálhatjuk a nagy művet. Ami a Super Mario Makerben igazán nagy poént jelent, hogy sok power-up cumót és egyéb okosságot (gondolunk itt például a repülő szárnyakra) összemixelhetünk adott ellenfelekkel, tereptárgyakkal. Így olyan marhaságok születhetnek a boszorkánykonyhában, amelyek eleve soha nem jelenhettek volna meg egy hivatalos Nintendo játékban, ellenben óriási mókafaktorral bírnak. Szerintünk ez a pont jelenti a játék valódi savát-borsát. Az a tény, hogy a felhasználói tartalmaknak köszönhetően (hiszen az alkotásainkat akár fel is tölthetjük a netre) olyan pályákat, ötleteket és őrült megoldásokat láthatunk Mario-köntösbe burkolva, melyeket Miyamotoék soha nem mertek volna bevállalni, már önmagában érdekessé teszi a Mario Makerben rejlő lehetőségeket. Persze a netre felpakolt pályák között vannak elég gyenge próbálkozások is – azért a megfelelő szűrésnek, valamint a közönség pontozásának köszönhetően hamar rábukkanhatunk a legérdekesebb kincsekre. Extra figyelmesség, hogy négy Mario-univerzum között válthatunk azonnal, így nemcsak a látványban, de Mario irányításában és a rendelkezésre álló eszközkészletben is változások következnek be.

TÖBB MINT MARIO?

Mindez a sok jó azonban csak azok számára lesz igazán élvezetes, akik nem unják még a kis vízvezeték-szerelőt és a díszes kompániát. A Mario Maker ugyanis alapvetően újból azokat a hullámokat lovagolja meg, amelyeket harminc évvel ezelőtt generáltak a Nintendo mágusai. Miközben a szerkesztőben ügyeskedünk, vagy épp a tíz/száz élettel leküzdendő pályacsomagokat daráljuk le egymás után, óhatatlanul is felmerül bennünk, hogy ugyanezek a muzsikák, látványmorzsák pörögnek évtizedek óta a Mario címekben, így az újrahasznosítás érzete óhatatlanul is rátelepszik a játékosra. Sajnos a prezentáció is javarészt csak ismétli a korábbiakat, így nagy meglepetésekre senki sem számíthat. Vagy mégis? A betanító szövegek és a szerkesztő tele van olyan apró geggel, vizuális poénnal, ami tipikusan japán, tipikusan abszurd, viszont a legkevésbé sem mariós. Mi nagyon örültünk ezeknek az apró poénoknak, amelyek önmagukban képesek némi frissességet vinni a megszokott atmoszférába.

TÖBB MINT JÁTÉK?

A Super Mario Maker kettős érzetet keltett bennünk. A csomag egyrészt túlmutat a korábbi Mario játékok keretein, mivel rengeteg olyan trükkös, gyakran szadista, máskor kellemesen ellazító lehetőséget mutat a felhasználói tartalmakon keresztül, amit a franchise életében soha nem láthattunk korábban. Viszont az utóbbi évek áradatával (véleményünk szerint) már eleve túltolták a formulát, így a személyes Mario-szaturációnktól is függ, hogy mennyire vagyunk kíváncsiak egy újabb retró hangulatú, rendkívül színes gombafesztiválra.



ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Nintendo**
MŰFAJ **platformer**
MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Super Mario végre megkapta a saját szerkesztőfelületét. Mazochisták, kreatívok, művészpalánták, mutassátok meg, mire vagytok képesek!

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Négyféle univerzum mellett a közösségi funkció gondoskodik arról, hogy ne legyen unalmas a móka.

KONTRA

Aki unja már ezeket a játékokat, annak az extrák sem fognak sok örömöt tartogatni.

80%

DRAKE'S FORTUNE • AMONG THIEVES • DRAKE'S DECEPTION

UNCHARTED
THE NATHAN DRAKE COLLECTION

[IRTA WILSON] **A negyedik rész tavaszra csúszott, de nem maradunk idén Uncharted és Naughty Dog játék nélkül, sőt: a The Nathan Drake Collectionbe rögtön hármat is sikerült pakolni. Ha sosem volt PlayStation 3-ad, akkor lemaradtál a legjobb akció-kalandjáték szériáról. Most pótolhatod!**

A mikor egy platform legfontosabb időszakát, vagyis az őszt hatalmas lyukak határozzák meg nagyszabású exkluzívok helyett, ott nincs minden rendben, és az a sivárság, ami a PlayStation 4 tulajokat várja idén a legsötétebb PS3-as lejtmenetet idézi. Az, hogy a Sony 2015 végére miért nem kalapált össze egy AAA-címekkel teli kínálatot meglehetősen furcsa, ahogy az is, hogy ezt a fájó ürességet nem egy új, saját lábán álló exkluzív hivatott valamennyire kitölteni, hanem egy újrakiadás, amely mostanra már legalább annyira bizalomgerjesztő kifejezés, mint a „zombis" játék, vagy a „második világháborús stratégia / shooter". De ha az Uncharted trilógiáról és a Naughty Dogról van szó, valahogy nehéz rosszmájúnak lenni.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Bluepoint Games

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Az Uncharted: The Nathan Drake Collection tisztességes gyűjteményes újrakiadás, pár kisebb fejlesztéssel - ha kimaradt a sorozat, ennél jobb lehetőség nem lesz pótolni.

GRAFIKA:	85%
HANG:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

60 FPS, ezernyi trófea.

KONTRA

Az első rész nem öregedett jól.

80%

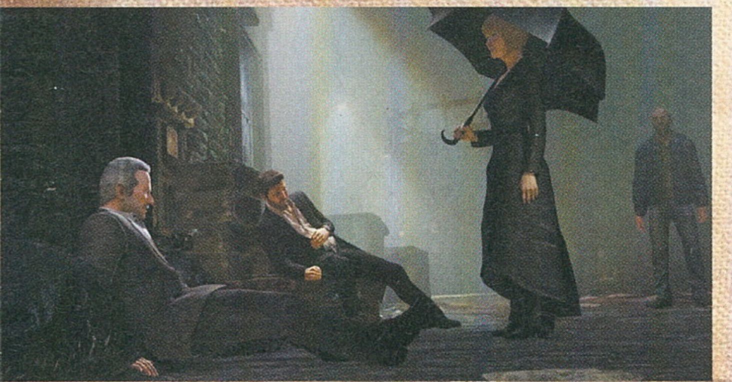
A második Uncharted már a helyszínválasztása miatt is kihagyhatatlan epizód: túl kevés videojáték merészkedett eddig Nepálba!

EREKLYÉK OSZTOGATÓI

Elvégre nincs még egy olyan sorozat és nincs még egy olyan stúdió, amely akkora szerepet játszott volna a PlayStation 3 sikeressé tevésében, mint a Naughty Dog. Az egykori szórakoztató, de nem korszakalkotó platformer-istállóból úgy lett tripla-A kategóriás, filmszerű élményeket kalapáló ellovas, hogy azt nem előzték meg fanfárok, látványos előkészületek, vagy bármi olyan forradalmi esemény, amely egy ekkora váltás előjele lehetett volna. Az 1984 óta talpon lévő ND már a kezdetek óta a PlayStation-platformok elkötelezett támogatója (a Sony fel is vásárolta őket), de az Unchartedre senki sem számított - ahogy arra sem, hogy nem egyszeri történetről van szó, de rögtön háromról, ráadásul egyetlen konzolgeneráción belül. A ND megtette azt, ami másnak évtizedek alatt sem megy: egyetlen gépen letudtak egy teljes trilógiát.

Pontosan ez az, amiből az Uncharted: The Nathan Drake Collection áll - az eredetileg PlayStation 3-ra kiadott három epizódból, diszkréten kihagyva a PlayStation Vitá-s The Golden Abysst, hivatalosan azért, mert „kilóg az ND narratívájából". A gyűjteményt - a The Last Of Usszal ellentétben - nem az ND rakta össze, hanem az újrakiadásokra szakosodott Bluepoint Games (akiknek a remek God of War, Metal Gear Solid HD, és a Team ICO gyűjteményt is köszönhetjük), és a céljuk az volt, hogy kicsit többet nyújtsanak egy átlagos újrakiadásnál. Ez két dolgot jelent - egyrészt, hogy közel sem kell akkora ugrással számolni, mint egy komplett remake esetében (jó példa erre a két Halo-gyűjtemény), másrészt, hogy mégsem csak a felbontás állításáról és a képfrissítés stabilizálásáról van szó.

MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB AKCIÓ-KALANDJÁTÉK SOROZATA OLYAN, AMI MIATT ÉRDEMES KONZOLT VENNI.

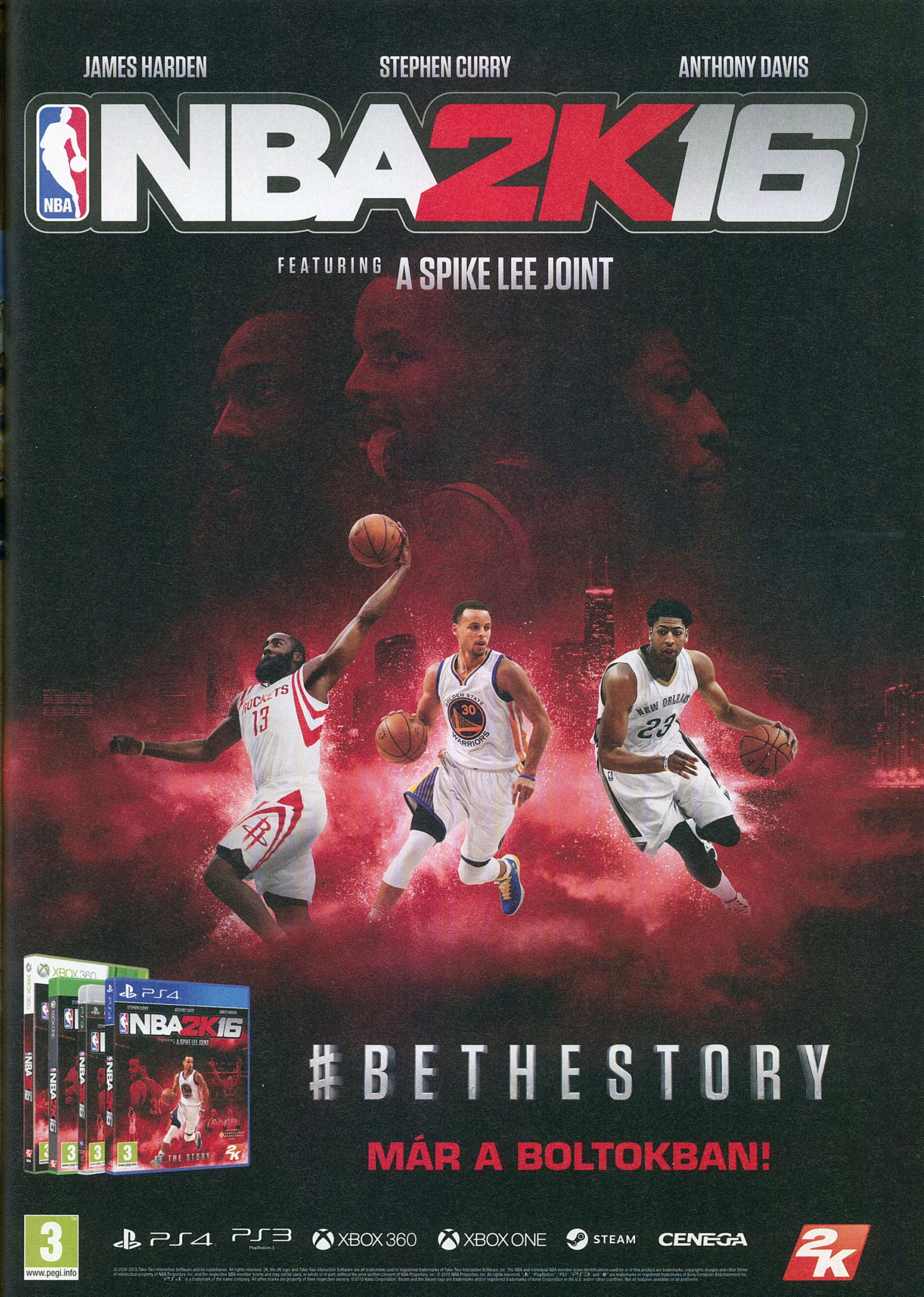


LÁTVÁNYOS EXTRÁK

Persze utóbbiból is jutott, most már mind a három játék 1080p-s felbontásban, az alapváltozatokhoz képest dupla mennyiségű képkockával érkezett. A képfrissítés stabilizálása nagyon jót tett az intenzív, effektekben bővelkedő szakaszoknak, különösen az első epizód esetében, ahol még messze nem volt tökéletes az ND munkája. És ez nem csak a technológiai részre értendő: a 2007-es Drake's Fortune egyáltalán nem öregedett túl jól, különösen a második és a harmadik epizóddal összevetve látszik, hogy az ND és a széria itt még csak a szárnyait bontogatta. A kissé szögletes pályadizájn, a golyókat valósággal magukba szívó, csetlő-botló ellenfelek, a teljesen kidolgozatlan közelharc és az erősen megkopott külső miatt egyértelműen ez a kollekció leggyengébb darabja.

Igaz, ez nem lepi meg azokat, akik követték a sorozatot, hiszen az Uncharted 2 a második résszel talált rá a hangjára, mechanikáját, tálalását pedig a harmadikkal tökéletesítette. Utóbbi egyes újításait a Bluepoint még az elődökbe is átrakta, de ez igazából inkább csak az irányítást és az animációkat érinti, így azok problémáit azért nem orvosolja. De egy újrakiadásnak alapvetően nem is ez a feladata, hanem hogy rávegyen az újrajátszásra.

Az utolsó két Uncharted erre önmagában is képes, de azért van motiváció is - egyrészt a temérdek trófea, másrészt a kisebb tartalmi bővítések. Ilyen az extrémen durva (és az extrémen könnyű, sztoriközpontú) nehézségi fok, a speedrunner mód (amit egy a képernyőn látható stopper is segít), vagy a fotómód, mellyel bármikor megállítható a játék, és ezernyi filter, kapcsoló és opció segítségével rögzíthető egy-egy pillanat. Egy dolog az, ami kiesett, ez pedig a multiplayer rész, de a csomag megvásárlása automatikusan belépőt jelent az Uncharted 4 multiplayer bétájába, ami lényegesen látványosabbnak és színvonalasabbnak ígérkezik, mint amit ezen csomag online része adott volna. Ez nem erről szól, hanem egy klasszikus akció-kalandjáték felidézéséről - pótláshoz, nosztalgiához persze tökéletes, hiszen Drake-től csak jövőre kell (végleg?) búcsút vennünk, de ha ő el is tűnik, a kalandjai örökké velünk maradnak.


JAMES HARDEN
STEPHEN CURRY
ANTHONY DAVIS
NBA 2K16
FEATURING A SPIKE LEE JOINT
#BETHESTORY
MÁR A BOLTOKBAN!
PS4 PS3 XBOX 360 XBOX ONE STEAM CENEGA
www.pegi.info

DESTINY
THE TAKEN KING

[ÍRTA WILSON] **Tartja magát az egy évtizedet felülmúló tervéhez a Bungie: megérkezett a Destiny első, kifejezetten monumentális kiegészítője, amely többet kínál, mint egy letölthető tartalom, de kevesebbet, mint egy folytatás.**

Peter Dinklage-nek annyi: no ugyan az életben nem halt meg a Trónok Harca többszörösen díjnyertes (egyik) főszereplője, de a Destiny világából kiírták, méghozzá úgy, amire nem nagyon volt példa, főleg tripla-A kategóriás játék esetében, mert ugyan az általa megformált Ghost nem tűnt el a játékból, de minden más igen, amit Dinklage előadott, sőt, az új színész a régi mondandót is újramondta, hogy Dinklage-nek még írmagja se maradjon a Bungie idén egyéves játékában. És ez a kvázi reboot nemcsak a szinkronszínészek stábját érte utol, de igazából magát az alapjátékot is, ami persze nem meglepő annak, aki végigkísérte a pereskedéssel is alaposan megvert Destiny kálváriáját, a játékot, amiért a Bungie hajlandó volt egy évtizedre szóló frigyet kötni napjaink egyik legnagyobb, és sokak által utált kiadójával, ami miatt még az egyik alapítóját is képes volt kifúrni, és ami legalább akkora csalódást okozott a legszélesebb tömegnek, mint ahány boldog játékórát a legelkötelezettebb, aprócska keménymagnak. A Destiny minden akart lenni: a modern FPS-ek szabályát újraíró műfaji alaptétel, a régi formulát az MMO-kerettel házasító offline-online hibrid, egy masszív utazás, amely végigkísér a naprendszerünk egy alienekkel fertőzött alternatív változatán. Ebből viszont meglehetősen keveset valósított meg, az út alig pár órásnak bizonyult (legalábbis a kampányt tekintve), történetre szinte egyáltalán nem futotta, küldetésből egy maréknyi akadt, az endgame pedig kizárólag ezek végeláthatatlan számú újrajátszásából, egyre betegebb mennyiségű alapanyag kifarmolásából állt. A Destiny mégse bukott – bár sokat sejtet, hogy az Activision továbbra sem volt hajlandó elárulni, mennyi fogyott belőle – csak épp bukdácsolt, de azt legalább drágán tette. Az alapjáték árának több mint feléért kínált Season Pass összesen két nagyobb DLC-t volt képes kitermelni magából, finoman fogalmazva is felemás eredménnyel: a Destiny történetéhez sokat nem adtak, világát nem bővítették ki, inkább csak a fejlődési rendszert bolygatták meg

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Bungie

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

STÍLUSMINTA

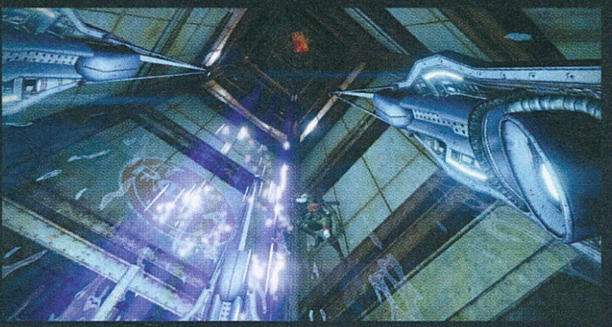
Borderlands 2
2012 (2K GAMES)

Destiny
2014 (ACTIVISION)

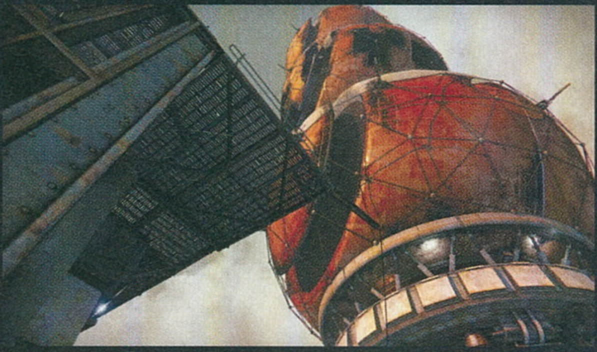
alaposan, de azt is felemásan, hiszen a rendszer pozitív irányba történő megváltoztatásával párhuzamosan szinte teljesen elértéktelenítették a leghardcoreabb réteg eredményét a nagy nehezen kifarmolt, brutális fegyverek és páncélok szinte feleslegessé tételével. Egy ilyen zavaros év után meglehetősen nagy önbizalom kell újra az érdeklődők pénztárcája felé sasolni, főleg, mert a Taken King már nem egyszerű letölthető tartalom, hanem egy lemezen (is) kínált expanzió.

VÁR AZ ŰR

Azt, hogy a Taken King nem DLC, azért is fontos kiemelni, mert így az embernek rögtön nagyobbak az elvárásai – jogosan várhat végre rendes sztoriepizódokat, új helyszíneket, mechanikai változtatásokat, mindent, ami csak megindokolja a vételárat. Tudjuk is le a Taken King legbotrányosabb részét, az árazást, a kiegészítő ugyanis piszkosul sokba kerül: a hazai boltokban 18 ezer forint körüli összeget kérnek el érte, vagyis pontosan annyit, amennyibe az alapjáték kerül. Miért a magas összeg? Mert a bolti kiadás tartalmazza mind az alap Destinyt, mind a két korábbi DLC-t a Taken King mellett. Természetesen a kiegészítő megvásárolható digitálisan is, de a PSN / Xbox Live piactéren is vagy 40 eurót kell érte leszurkolni, vagyis ott vagyunk, ahol a part szakad: ez átszámítva alig pár ezer forinttal olcsóbb, így sokat nem lehet spórolni a váltással. A Call of Dutyn nevelkedett játékosok tudják, az Activision nem ismer határokat, ha az ár / érték arány alsó szegmenséről van szó, de a TT esete felháborító: azok járnak a legrosszabbul, akik folyamatosan kitartottak a Destiny mellett, hiszen nekik gyakorlatilag újra ki kell fizetni a belépti díjat, miközben az újoncok ennek a harmadáért kapnak meg mindent. Ez



A Dreadnaught és az oda beékelődött Vex hajó a Taken King legfontosabb helyszíne, ahová ezerszer vissza kell térni.



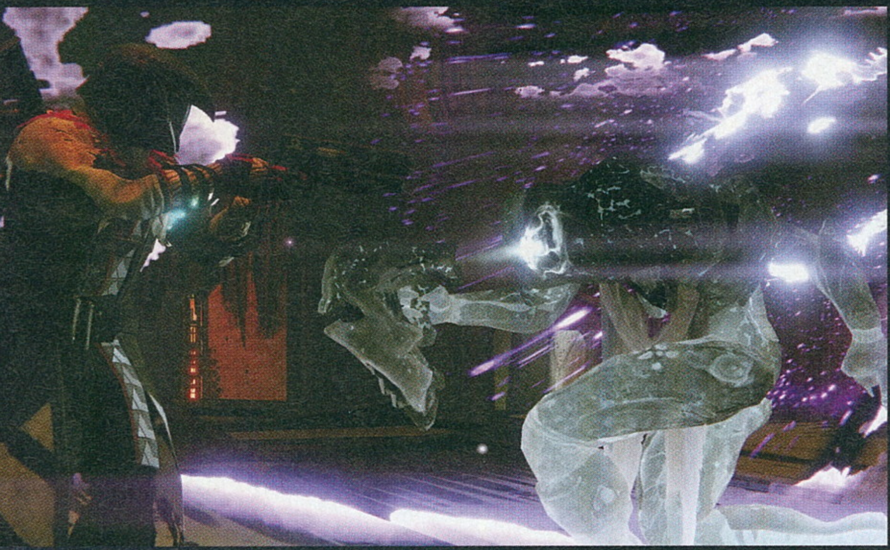
menthetetlen, szégyen rájuk, de ez nem a játékot, csak a kiadót méltatja.

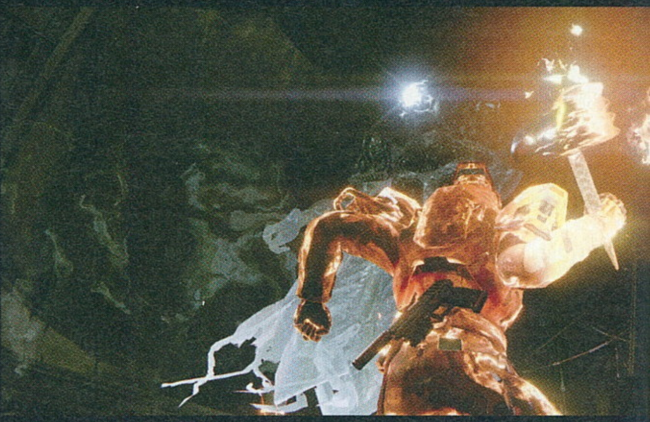
A Taken King ugyanis ettől eltekintve kifejezetten remek darab, még ha most is vannak ordas nagy hiányosságai: legegyszerűbben úgy lehetne összefoglalni, hogy ezzel részben azzá vált a Destiny, amilyennek eredetileg kellett volna lennie, mert a legnagyobb hiányosságokat azért továbbra sem sikerült orvosolni. Ilyen a tartalmas, epikus sztori: a Taken King története tulajdonképpen alig nyolc küldetésből áll, és egy olyan alaphelyzetből indul ki, ami csak a Destiny-játékosok elenyésző számára nézve lenne igaz, hiszen az egyik leghíresebb raidből, a Crota's Endből táplálkozik. Az endgame tartalomhoz tartozó raid végén Crota meghalt, a TT-ben pedig apja, Oryx az új főgonosz, aki eljött távoli birodalmából, hogy leszámoljon az Őrzőkkel, akik kardélre hányták fiacskáját. A felvezetés ellenére Oryx egyáltalán nem olyan mindenható lény, ha nem figyelünk, olyan gyorsan jutunk el a vele való „végső” harcig, hogy azt hihetnénk, ez csak egy apró állomás a kalandban, de nem, ez a TT tulajdonképpeni vége a sztorit tekintve.

BSG 2.0

Ha őszinték akarunk lenni, akkor ez azért nem teljesen igaz, hiszen Oryx legyőzése után is akadnak sztorit tartalmazó küldetések, de össze sem hasonlíthatók a kiegészítő „egész estés", rendesen felépített missziójával. Látszik, hogy ezek a küldetések már úgy készültek, ahogy eredetileg kellett volna: például rendesen elmagyarázzák, ki ellen és miért harcolunk (végre nem csak úgy bedobálnak addig sosem hallott neveket a közösbe), sőt, még átvezetőket is gyártottak hozzájuk, amik a humort sem vetik meg. Hogy ez jól működjön, persze kellett egy remek szereplő és egy őt megformáló színész is: ez jelen esetben a Firefly-jal berobbant Nathan Filliont jelenti, aki hozza a szokásos sármos hős karakterét. Mivel még csak hozzá hasonló fickó sem szerepelt a Destinyben, ezért nagyon jól feldobja a néha túlságosan is komolyra vett, esetenként önparódiába áthajló lore-t, nem mellesleg végre ad valakit, aki nem egy kétdimenziós papírlap, hanem egy életszerű fickó.

A karakterépítés a többiek esetében már nem sikerült, de legalább új életet leheltek a Tower és a Reef huboknál strázsáló NPC-kbe, akik ha legtöbbször csak szöveges kísérettel, de végre beszélnek, sőt, küldetéseket is biztosítanak. A küldetésrendszer a Taken King talán legnagyobb újítása, amely ad valami keretet az unalmas farmolásnak. Persze itt sem kell túl sok mindent várni, igazából arról van szó, hogy az NPC-k folyamatosan új feladatokkal látnak el, ezeket pedig remekül lehet követni az új quest képernyőn, amely leírja, mit és miért kell csinálni, hova kell menni, és ott mi jelenti a továbbjutás kulcsát. A missziók keretbe foglalása visszamenőlegesen is működik, vagyis újra megkapjuk mind az alapjáték, mind a két kiegészítő összes feladatát. Persze nem kötelező megint végigfutni az





egészen, de az biztos, hogy aki most vág bele a kalandba, annak nem kell vakon keresgélnie, sőt, ő maga jelölheti ki a követendő célt.

SZINTLÉPÉS 2.5

A szabadság persze nemcsak itt érhető tetten, de az immáron másodszorra módosított fejlődési rendszeren is, amely a kiegészítőkkel finomhangolt, Light alapú szintlépést módosítja. Miről van szó? A Destinyben jelenleg a maximálisan elérhető karakterszint a 40, de a játékban van egy második szintlépési réteg is, és igazából ez mutatja meg, hogy mennyire is vagyunk erősek. Ez az úgynevezett „Light-szint": minden fegyver, páncél és egyéb ruha rendelkezik adott mennyiségű light ponttal. Ezeket javítva, jobbra cserélve növelhető a light szint. A kiegészítők esetében a legmagasabb szint közelébe jutni csak az egyedül teljesíthetetlen raidek során szerzett (ott is véletlenszerűen eső) legdurvább egzotikus / legendary cuccokkal lehetett, ezzel szemben itt viszont már akár egy sima kék cucc is van annyira erős. Sajnos a rendszer ismételt módosításával a raides cuccok jelentős része elértéktelenedett, de erre már most, a kiadáskor van megoldás: ez az úgynevezett Infuse-rendszer, mellyel beolvaszthatjuk a korábban használt cuccokat egy újba, így tornászva feljebb a light szintünket. Bonyolultnak hangzik? Kicsit talán az is, de menet közben elég könnyen kikristályosodik, hogy miről is van szó.

Ez persze mit sem számítana, ha nem módosítottak volna az alapjáték kritikán alulian rossz loot rendszerén, amely annyira alacsony és olyan random droppolással dolgozott, hogy még a 100. óra környékén is eshetett az első órában hasznos cucc. Ennek most már tényleg vége, az engramok sokkal nagyobb mennyiségben, sokkal jobb minőségben (mindig az adott light szinthez idomulva) hullanak, ráadásul legalizálták a farmolást is, a legnagyobb új helyszínen ugyanis van egy aprócska aréna, ahol mi magunk pakolhatunk össze extrémebbnél extrémebb, baromi zsíros jutalommal kecsegtető minimissziókat. Ez az új helyszín Oryx csatahajója, a Dreadnought, egy több kilométer hosszú űrhajó, amely majdnem akkora, mint a Föld, és legalább annyi patrol küldetést, megtalálásra való titkos tárgyat, nyersanyagot és ellenfelet rejt. Tájékozódni nem egyszerű rajta, a legtöbb része vaksötétbe burkolózik, a többit pedig aprócska folyosók, kis alagutak kötik össze. A Dreadnought mégis a Destiny egyik legjobb helyszíne, teli van ugyanis feladványokkal, és Metroidvania-szerű részekkel: lezárt ládák, inaktív gépek, belakatozott ajtók sokasága vár arra, hogy megtaláljuk a hajó egy teljesen más részén a használatukhoz szükséges elemet, majd visszatérve megkapjuk a jutalmunkat, amit szinte mindig egy kemény harc vezet fel.

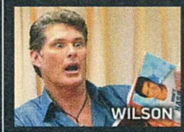
A The Taken King nem újítja meg az alapoktól a játékot, de végre izgalmasabbá teszi. Igazán ráfért már!

Ezekben a csatákban pedig nagyon jól jön a játék három új subclassa, amely az alap karaktereket már kimaxolóknak ad némi újdonságot korábban nem látott szupertámadások fényében: Stormcallerként villámok szórhatók, Nighstalkerként egy nyílpuskát lehet forgatni, míg Sunbreakerként kalapácsok szórhatók szerteszét. És persze ezek a subclassek is saját képességfával rendelkeznek, vagyis nem csak a Light szint növeléséért érdemes aktívan darálni a küldetéseket, de ennek kimaxolásáért is.

ZŰR AZ ŰRBEN

Ráadásul még egy szót sem ejtettünk a PvP-ről (sok az új térkép, van három új játékmód), az interfészt érintő változtatásokról (elnyomhatók az átvezető videók, az I/S/D statisztikákat első pillantásra lehet látni), a Vanguard és a Crucible Markok lecseréléséről egy közös valutára (Legendary Marksnak hívják), a felvehető bountyk mennyiségének 16-ra emeléséről (és a tényről, hogy már bárhol leadhatók a teljesítettek, csak a quest fülre kell navigálni), a vault tárkapacitásának megduplázásáról, a mesésen festő új helyszínekről... és még ezernyi olyan apróságról, ami a legelkötelezettebb Destiny-játékosok igényeit szolgálja ki. A Taken King ugyanis elsősorban nekik szól, és persze azoknak, akiket a sok (jogos) negatív kritika eddig távol tartott: a TT még mindig nem tette olyanná a Destinyt, mint amilyennek ígérték, ehhez egészen biztosan sokkal több munkára, és számozott folytatásra lesz szükség, de ez egy hatalmas pozitív lépés előre, egy élvezetesebb, tartalmasabb játék irányába. Megkérik az árát, méghozzá durván – de aki nem ódzkodik attól, hogy a zsebébe nyúljon, mindenképp egy olyan játékot kap, amihez fogható egy platformon sincs.

ÉRTÉKELÉS



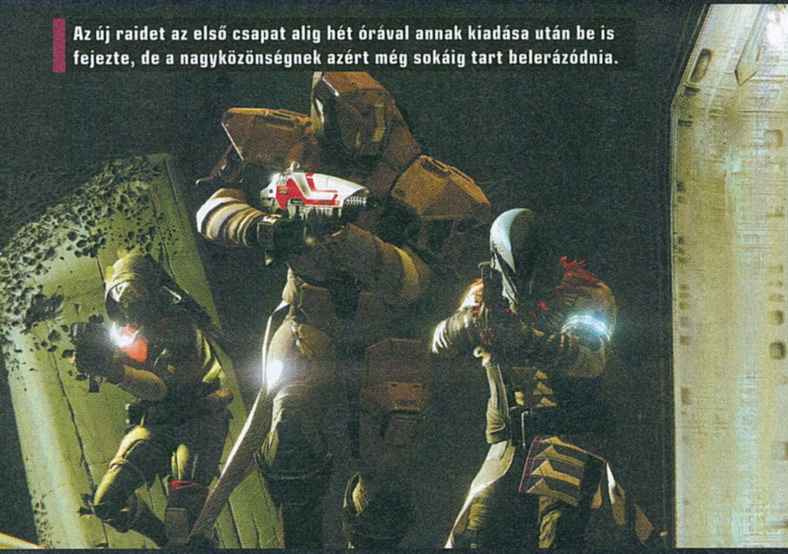
A The Taken King tartalmas kiegészítő, amely orvosolja a Destiny ezernyi hiányosságának egy jelentős részét, és új életet lehel az endgame-be – nagy kár, hogy pont azokkal szúr ki az árazása, akik eddig életben tartották a játékot.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Rengeteg tennivaló, remek mechanikai változtatások, jó endgame tartalom.

KONTRA
Az árazási modell botrányos, és sztori most is alig akad.

82%



Az új raidet az első csapat alig hét órával annak kiadása után be is fejezte, de a nagyközönségnek azért még sokáig tart belerázódnia.

70%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett Destiny alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/destiny

FORZA MOTORSPORT 6

[ÍRTA DAUBY] ***Ami a riválís oldalnak csak sok esztendő alatt megy, az a Microsoftos istállónál óramű-szerűen működik: két évvel a hardver megjelenése után máris megérkezett az Xbox One harmadik Forza-játéka, és rögtön a gép legjobb autós élményét kínálja.***

Tíz év alatt már a hatodik Forzát vehetjük a kezünkbe, és immáron a másodikat az új generáció megjelenése óta. Számomra az előző, 5. rész egy igazi „tour-de-force": 2 év alatt generációváltással együtt egy kiválóan optimalizált, hibáktól mentes, stabil 60-FPS képfrissítésű játék érkezett (végre szélvédővel). Sok kritikát kapott a kevés pálya (17 a lemezen), autó (200 alapból) és a monoton karrier-mód okán. Az igazán fájó döfés az online versenyző hardcore rajongóktól érkezett: a rossz lobby-rendszer és paraméterek hiánya sokakat eltaszított a sorozattól. Akadt tehát elvárás a hatodik résszel szemben.

HATODIK SEBESSÉGBEN

Az átlagfelhasználókat elsősorban a tartalom és a külcsín/prezentáció érdekli. A számokat nézve most 26 pálya (9 teljesen új a sorozat történetében) és több mint 450 autó lapul a blu-ray lemezen – mindkettő hatalmas előrelépés! A gerinc két, jól elkülönülő részből épül fel – az egyik a szokásos karrier ám megújulva, a másik pedig egy, a „casual" réteg számára is érdekes rész – a Showcase-ek.

A karrier, azaz a Stories of Motorsport öt szegmensre tagolódik, progresszíven haladva a Renault Clio-tól az Audi R18 és társai felé. Egy végigjátszás után szabadon ugrálhatunk a kategóriák között: mind az 5 részt összesen 6 alkalommal kell végigjátszanunk, hogy 100%-ra teljesítsük azokat.

A versenyeknél a 3. hely a cél, csak ennyi kell a továbblépéshez. Ezt egy nyolcadik (!) nehézségi szinttel és az ötödik részben megszokott vezetői segédletek saját szintünkhöz szabásával érhetjük el. A karriert Showcase események tördelik meg ahol a spektrum igen impresszív: óra elleni ügyességi szlalom, őrületes Top Gear bowlingozás, széria-autók versenyei, vad előzéses kihívások, a pályaversenyzés klasszikus pillanatainak átélése, 1-az-1-ben Stig ellen és a hosszú távú versenyek mind megférnek itt. A Gran Turismo sorozatból már ismerős elem is előjön: egy gyártó autóival egykörös versenyen utolsóként indulva mindenkit meg kell előznünk a célvonalig.

CSÍPI A SZEMET!

A versenyzés látványvilága szakít az eddigi, spártai Forzákkal: tűzijátékok, repülők, felröppenő madárcsoportok, helikopterek, hőlégballonok és kiegészítő atmoszférikus grafikai elemek kavalkádja teszi fesztiválossá a hangulatot. Van még itt füst, pálya fölé telepedő pára vagy homokvihar (Laguna Seca) az olyan, a sorozatban most debütáló újdonságokkal, mint az éjszakai és esős versenyek. Ezek fix pályákon előre letároltak, de vérfrissítést hoznak a játékba. További újdonság, hogy egyszerre akár 24 autó lehet a pályán. A koszolódások, törések, zúzások is hangsúlyosabbak, ezért is élmény a visszajátszásokat megnézni egy jó szoros verseny után. Az előző rész pályái és autói is komoly grafikai felújításon estek át, így most már Forzavista módban tényleg szinte elcsöppenünk egy-egy modell 3D-s megforgatása közben, annyira részletgazdagok. A játék továbbra is 1080p-s felbontással, reccenésmentes 60 FPS képfrissítéssel mozog, immáron élsimítással. Egészen elképesztő technikai bravúr a csapattól! A GRID és SHIFT első részei után itt is van rombolható gumifal, mely látványos balesetekhez asszisztál – a pályára sodort gumikba ütközve viszont nem sérül az autónk.

Az epizódról epizódra való megújulás most is megtörtént, a sorozat megint új magaslatokba szökött: így kell ezt csinálni!

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Turn10

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Forza Motorsport 5
2013 (MICROSOFT)

Project CARS
2015 (NAMCO BANDAI)

ÉJ LEPLE ALATT, ANORÁKBAN

Az éjszakai versenyek a teljes sötétségbe burkolóznak, ahol csak az autók fényszórói és féklámpái mutatják az ellenfelek helyzetét és a fékezési pontokat. Fényszóróink kitörése után teljes sötétségben tehetjük meg a fennmaradó versenytávot – ilyenkor jön jól a visszatekerés! Az eső nem csak látványelemként vannak jelen, óriási hatásuk van a fizikára és a játékmenetre. A tócsák és vízátfolyások megúsztatják az autókat, és nagyon sok esetben az ideális íven találhatók, azaz kerülni kell őket. Négykerekes vagy elsőkerekes autókkal nincs probléma, még gázadással is jól hajtanak át rajtuk, azonban a hátsókerekes autókkal kikapcsolt segítségekkel (kipörgésgátló és stabilizátor) igazán zsonglőrködni kell a kontrollerrel: gázelvétel, átsiklás majd őrült korrigálás és finom gázadás! Belső nézetben a felcsapódó vízfüggönytől néha semmit nem látunk, miközben az ablaktörlő igyekszik a szélvédőt megtisztítani a csapadéktól. Az esős verseny adja számomra azt a vezetési élményt, amit 2015-ben elvárok egy konzolos szimulátortól!

10 ÉVES ÉVFORDULÓ

2001-ben a Microsoft saját stúdiót hozott létre redmondi központjában, és belevágott egy eredeti frencsájz fejlesztésébe. Az első játék 2005-ben, még az első Xbox generációra jelent meg Forza Motorsport néven, a többi pedig ma már történelem. A Turn10 Studios néven alapított csapat Dan Greenawalt vezetése alatt kétévente jelenteti meg a sorozat részeit, és a legjobb konzolos autó szimulátor játékot szállítják – minden elemében felülmúlják a japán fejlesztésű konkurenciát. A szimuláció és a vezetési élmény (minden kikapcsolt segítség esetén), a fantasztikus mesterséges intelligencia (legnehezebb szinten igen komoly kihívás), a döbbenetes hangok és az olyan közösségi funkciók, mint a festések és tuningok, valamint a sokrétű többjátékos mód komplett egységet alkotnak.

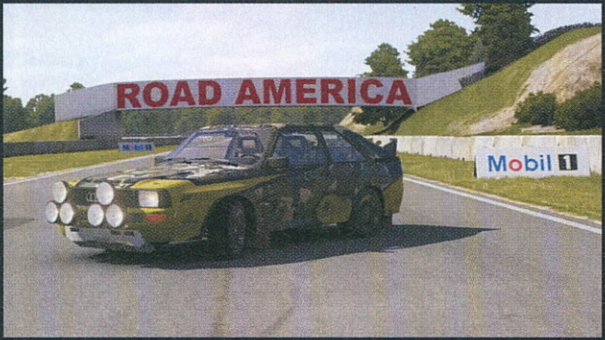
E-LEKTRÓDA

A játék első indításakor a Forza HUB alkalmazás bónuszát nyújtja át: autók és pénz (kredit) áll a házhoz. A jutalmakhoz a sorozat előző részeiben kellett eredménycélokat elérni (beleértve mindkét Horizon játékot is!). A legmagasabb, Tier 8 szintű játékosok jutalma egy azonnali Audi R18 e-tron quattro. A Turn10 motorhangjai eddig is csúcsnak számítottak konzolon (nem véletlen, hogy a hangokért felelős igazgatót idén csábította el a japán konkurens) és most is nagyon odatették magukat. A V8-ak röffenése, a pajkos kis 6-hengeres motorok vagy a visító V10-ek és a visszacsattogó turbófeltöltők közé most beköltözött a csend szimfóniája is. Az új, Formula-E osztály zajtalan surranása szürreális élmény. Az ellenfelek motorhangjait jelentősen felerősítették, így belső nézetből már hátra- vagy oldalra nézés nélkül lehet tudni, milyen masina van a közelünkben. Motorháztető nézetből viszont túl hangosak a többiek, ami manuális váltóval játszva kifejezetten kellemetlen élmény. Összességében motorhangok terén jelenleg csak egy jobb konzolos játék létezik, a Project CARS. A menüzenék a szokásos fantasztikus találásúak, a legjobb talán az Eredet zenéjére hajazó dinamikus alkotás. Ha verseny közben is zenét hallgattok, akkor ott most már jóval pörgősebb művek forognak, mint korábban.

FORZA-IZMUS

Egy Forza Motorsport játék számomra a megfelelő teljesítmény-osztályba való besorolásba saját magam által „belőtt" autókról (fejlesztések), a részletes beállításokról, valamint az embertelenül durva egyedi autófestésekről szólt – de akadnak, akik a driftre esküsznek benne. Sokszor nagy előny az összkerékhajtás (esős versenyeknél durván odaverünk a gépnek ilyen meghajtással), ezért hátsó- vagy elsőkerekes verdákat is érdemes összhajtásra rakni – a Forzában ezt is megteheted! Alsóbb osztályokban (egészen B-ig) a motorerő, a minél jobb gyorsulás és a végsebesség számít. Felsőbb osztályokban (A-tól felfelé) pedig a tapadás, azaz a kanyarsebesség kritikus fontosságú: jobb gumik, minél nagyobb leszorító erő és minél kisebb önsúly a lényeges. Az igazán hardcore réteg ezután beleássa magát a beállítások hihetetlen részletes belövésébe. Jómagam ehhez már nem értek, így a közösség által készített beállításokat használom, és azokkal versenyzem. Az integrált „festő" programmal olyan részletességű művek hozhatók létre, ami miatt a Forza még mindig AZ ETALON. Több száz fanatikus csak azért vásárolja meg a Forza-játékokat, hogy a legkülönbözőbb, egészen részletes és élethű festést hozza létre. Kedvenc művészeinket követni lehet, így katalógusuk átnézése egyszerű, és ne felejtsük el értékelni a letöltött alkotásokat. Én soha nem gördülök ki a pályára egyedi festés nélkül! A fizika komoly változtatásokon esett át, így kontrollerrel még egy fokkal jobban kézre esik az irányítás, mint az 5.

Bár a pályán lévő víztócsák statikusak, szerencsére az eső kinézetére nem lehet panasz: alaposan beteríti a képernyőt!



A Forza Motorsport még mindig az a sorozat, melynek egyáltalán nem okoz gondot műszerfalat gyártani minden autóhoz.

részben. A gáz- és fékkar érzékenysége ABS és kipörgésgátló nélkül némi megszokást igényel majd, mert még finomabban kell adagolni, mint korábban. Szintén változás, hogy a kerékvetők most már durván eldobják az autót, a használatuk és rácsúszás belső íven igencsak rizikós!

MODULÁTOR

Szintén ismerős elem, hogy a nehézségi szint és segítségek kikapcsolásával növelhetjük az egyes versenyek pénzjutalmát. Ha mindent lekapcsolunk és az MI a ‚verhetetlen' szintre kerül, akkor +115% kreditet kapunk a versenyekért, azaz megéri fejlődni a játékban és tudásunkhoz belőni a nehézséget. Erre azért is szükségünk lesz, mert eltűntek az 5. részben kritizált mikrotranzakciók: mindent kreditekből vásárolhatunk meg!

Offline versenyeinket modokkal tehetjük változatosabbá, melyeket 5-ös csomagokban, eltérő árfekvésben vehetünk meg. Maximum 3 lehet egyszerre aktiválva, 3 kategóriából: a kék színűek növelik az autónk bizonyos teljesítményét, a lilák plusz nehezítéssel fűszereznek (nincs visszatekerés, utolsó kockából indulás stb.), a zöldek pedig boostolnak (XP vagy kredit %-ban vagy fixen). Kékből és lilából maximum 1-1, zöldből viszont akár 3 is lehet aktív egyszerre – feltéve, ha csak zöldet használunk. Hosszú távú (ezek 2 órás vagy annál hosszabb futamok) versenyeken célszerű csak zöldet használni a %-os XP vagy kredit boost extrém hatékony itt! A modok használata a karrier során elengedhetetlen, hiszen a szintlépés lelassult az 5-höz képest. Én most bő 41 óra autózás után, 5.140 megtett kilométerrel vagyok 86-os szinten a VIP-csomaggal, ami az 5. részben kb. 175-ös szintet eredményezett ugyanennyi játékóra után. Minden szintlépésnél szerencsekerék-szerű sorsolás van, azaz már az első szinteken brutál autókat szerezhetünk! A gyártói XP-gyűjtés tovább él és a 25. szint a maximum, melyet elérve egy extra mod a jutalom (csapat: +50% kredit és 12% tapadás), viszont köztes szinteken csak plusz kredit jár, ami kicsit kegyetlen. Barátaink avatarjai, azaz virtuális pilótái sokszor megjelennek majd a versenyeken, és gyakran borsot is törhetnek az orrunk alá. A rendszer előnye, hogy az avatarok nélkülünk is köröznek és kreditet „termelnek", és szerintem vicces dolog Böjti pilótáját egy elvétett kanyar után a gumibálába robbanva látni.

ÉRTÉKELÉS

Megkerülhetetlen etalon, minden Xbox ONE tulajdonos számára ez a kötelező autós anyag. Részletes paraméterezése révén mindenki megtalálja benne a neki megfelelő nehézségi szintet.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Töretlen fejlődés minden téren. A jelenlegi konzolgeneráció legkomplettebb, legjobban összerakott autós játéka.

KONTRA

Az MI autói az 5. rész után itt sem sérülnek. Az Online jelenleg az igazi HC-réteget nem szolgálja ki. Porschék hiánya egy bizonyos NFS-sorozat miatt. Nincs drivatar-öltözék testre szabás..

93%

VIRTUÁLIS TÉR

A Forza erőteljesen invitál a többjátékos mód kipróbálására. A Riválisok mód kihívásai folyamatosan frissülnek, melyekben a barátok szellemautóinak megverése egy körön belül rendkívül jövedelmező. Ez a rész egyedi kihívásokkal van tele: adott pályán adott autóval kell megmutatnod, mire vagy képes! A ranglistákon most már földrészek szerinti bontás is található, valamint megjelentek a hardcore ranglisták is: ezeken csak a minden segítséget nélkülöző játékosok eredményei jelennek meg – a kb. 60 forzás ismerősöm közül jelenleg még senki nem futott itt mért időket. A főmenüből elérhető, vadonatúj Ligák menüpont pedig a szintedhez van belőve, ahol jobbára szellemautós (nincs ütközés) bajnokságokban mérheted össze magad több hús-vér versenyzővel. Ezek időkorláttal ellátott bajnokságok, bizonyos kötöttségekkel: egyfajta felkészítés mielőtt éles lobby-versenyekbe mennél a játék „igazi" online módjában. Öt rangsorolt szint létezik, sok-sok verseny és jó helyezés vezet majd el a legjobb ligákhoz.

VENI, VIDI, VICI

A Forza 6 nálam jött, látott és győzött. Az idén megjelent, de sok ponton kissé foghíjas Project CARS-hoz képest sokkal felhasználóbarátabb, ingerdúsabb és tartalmasabb játék, mely nagyszerű mesterséges intelligenciájával pazar versenyeket lehet produkálni. A Polyphony Digital az elmúlt években fekete lyukba katapultált - borzasztóan nehéz lesz visszamászniuk a csúcsra, ha a Turn 10 játékát felül szeretnék múlni. Megfelelő DLC-politikával (Camino Viejo visszatérés, esetleg Suzuka vagy Motegi) és friss online tartalmakkal ez a lendület a következő 2 évben simán kitarthat.

Lara Croft GO

[ÍRTA POZANDR] A TAVALY MEGJELENT HITMAN GO SIKERE UTÁN A SQUARE ENIX KIADTA A LARA CROFT GO CÍMŰ JÁTÉKOT, MELY SOKKAL JOBB FORMÁBAN ADJA UGYANAZT A NAGYSZERŰ JÁTÉKÉLMÉNYT, AMELYÉRT A HITMANT IS SZERETTÜK.

Két hónappal ezelőtt a Lara Croft: Relic Runt mutattuk be az újságban, és akkor azt mondtuk, hogy egy jól sikerült, pörgős programot adott a Square Enix a játékosoknak. A Lara Croft GO ennek éppen ellentéte: ez egy lassú, gondolkodást igénylő játék, melynek szintén megvan a tipikus Tomb Raider hangulata: kincs után kutató hősnőnket a veszélyes dzsungelben kell terelgetnünk, miközben pókok, óriási kígyók és egyéb veszélyes lények keresztezik az utunkat, melynek egy célja van: eljutni mindig az adott szakasz pályavégi kijáratáig.

HITMAN UTÁN MINDENKI KEDVENC LARÁJA IS A TELEFONOS GO-SOROZAT RÖGÖS ÚTJÁRA TÉRT.

GONDOLKODOM, TEHÁT VAGYOK

Ez persze közel sem egyszerű, a játék előre haladtával ugyanis egyre bonyolultabb fejtörőket kell megoldani. A Lara Croft GO-ban az angol régészlányt meghatározott, négyzethálós útvonal rácspontjai között lehet vezetni, és a legfontosabb feladatunk, hogy az aktuális pályán elénk helyezett kapcsolókat milyen sorrendben kell aktiválni, az ellenfeleket milyen sorrendben kell eliminálni, hogy egy mozgatható platform felemelkedjék, leereszkedjen, vagy éppen arrébb mozduljon, hogy így jussunk el a megfelelő helyre. Ez egy körökre osztott játék, melyben a hősnő egy lépésére a környezet saját lépésével felel. Gyakran előfordul, hogy egy-egy helyszínen nem lesz egyértelmű, hogy mit is kell tenni, mert egyes szakaszokon annyi ellenfél, mozgatható objektum és kapcsoló van, hogy a helyes mozgás kisilabizálása akár hosszú percekig is eltarthat: egyetlen rossz cselekedet gyors halálhoz vezethet. Egyes szakaszokon lehet találni beszakadt részeket. Ezek jelenthetik a továbbjutás kulcsát, egy ránk vadászó lény halálát, de akár az egész szint újrakezdését is: ezekre csak egyszer lehet lépni. Meg kell ismerni a környezet szabályait, hogy sikeresek legyünk. Ez a játékmenet elsőre teljesen idegennek hathat az eddigi Tomb Raider játékok, különösen a legutolsó, 2013-as kaland ismeretében. Az a szép az egészben, hogy a program nem nyújt sok segítséget a megismerésben: magunknak kell felfedeznünk, hogy az egyes játékelemek hogyan működnek, és milyen célt szolgálhatnak. Éppen emiatt, néhány óra elteltével rájövünk, hogy ez is egy lenyűgöző alkotás: gyorsan függővé tesz, hiszen látni és megtapasztalni akarjuk, hogy milyen világok, fejtörők kerülnek elénk.

AZ ÚTVESZTŐ SZÉPSÉGE

Azt el kell ismernünk, hogy a Lara Croft GO elképesztően stílusos játék lett. A Unity motorral meghajtott program minden egyes része teljesen egyedi, nincs két egyforma helyszín. Olyan, mintha egy korai, izometrikus nézetbe bújtatott Tomb Raiderrel lenne dolgunk: ha az Eidos nem 3D-ben alkotta volna meg a legelső kalandot, akkor egy ilyen produkciót kaptunk volna 1996-ban. Szinte érezni, tapasztalni lehet a veszélyt, ahogy a sötétben felsejlik egy hatalmas ellenfél, ami a fiatal régész halálát kívánja. Lara Croft itt is klasszikus ruháját hordja, mozgása teljesen folyamatos, animációi pedig nagyon szépek. A játék remekült optimalizált, még egy gyengébb készüléken is jó teljesítményt nyújt. A Lara Croft GO-ban 5 világon keresztül lehet irányítani a lányt. Minden világ több fejezetre, azok pedig kisebb-nagyobb részekre tagolódnak. Ez így elsőre soknak tűnhet, de jó logikai készséggel 4-6 óra alatt le lehet tudni a GO-t. Újrajátszásra nincs igazán lehetőség, hiszen a fejtörők megoldása mindig ugyanaz marad, legfeljebb az igen ügyesen, néha észrevehetetlen helyeken megbúvó kincsek összegyűjtése miatt lehet újra nekiállni. A kincsek megtalálásának/összerakásának jutalmai a különböző, kioldható ruhák, azonban ha ezek megvannak, az élvezet véget ér, és különösen ennek tükrében érthetetlen a Square Enix árazása, hiszen a Lara Croft GO majdnem 2300 forintba kerül.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix Montreal

MŰFAJ
logikai

ÁR
2 210 forint

ÉRTÉKELÉS

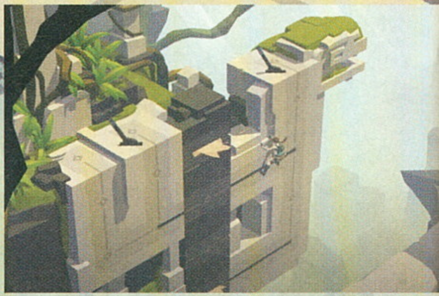
A Lara Croft GO egy igen jól sikerült logikai játék, csak ha egyszer végigjátszod, és megtalálsz mindent, utána semmi nem marad, amiért érdemes lenne újra elindítani.

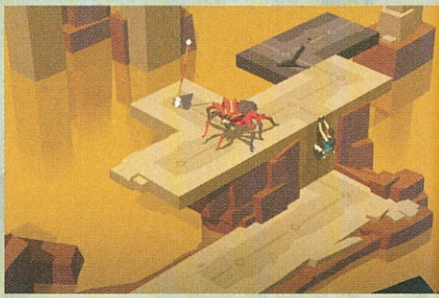
GRAFIKA: **95%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

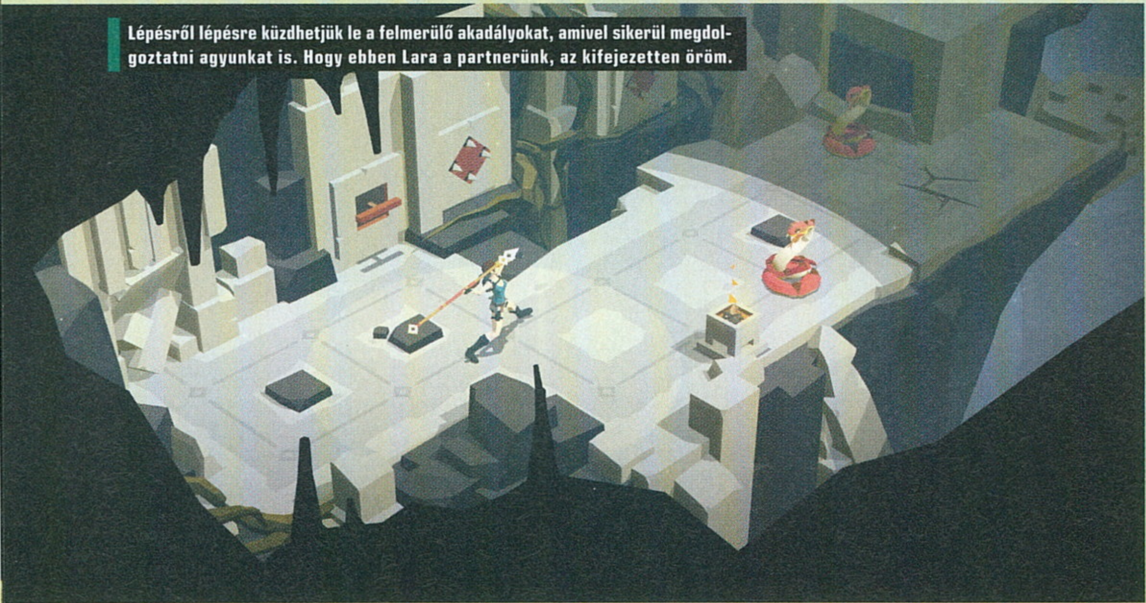
PRO
Gyönyörű grafika, jól eltalált nehézségű fejtörők, Lara Croft.

KONTRA
Kissé jellegtelen zene, rövid, drága.

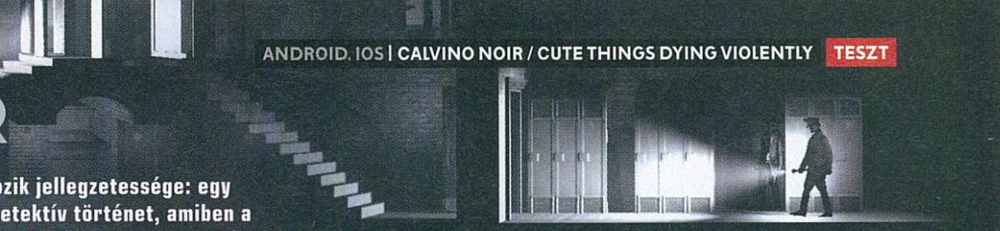
90%







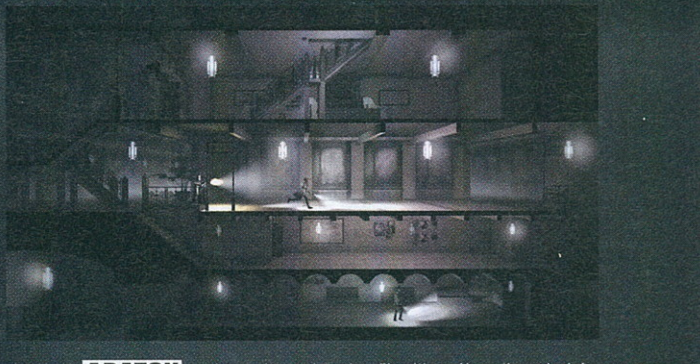
Lépésről lépésre küzdhetjük le a felmerülő akadályokat, amivel sikerül megdolgoztatni agyunkat is. Hogy ebben Lara a partnerünk, az kifejezetten öröm.



CALVINO NOIR

[ÍRTA MIDNITE] **A film noir a '40-es évek és a művész mozik jellegzetessége: egy borús hangulat és fekete-fehér helyszínek jellemezte detektív történet, amiben a nők titokzatosak, a férfiak alkoholisták, mindenki dohányzik, és semmi sem vidám.**

A műfaj rajongójaként örömmel vettem, hogy ezt a hangulatot tökéletesen sikerült képernyőre ültetniük a készítőknek, játékként viszont már kevésbé állja meg a helyét a Calvino Noir. Látványra különleges és gyönyörű ez a sziluettek alkotta világ, az esős éjszakák és kihalt sikátorok egymásra épülő blokkjaiból épített pályák pedig elegáns ötletességgel alkotnak helyszínt Wilt, a főszereplő kétes ügyleteihez. A történet az európai kémvilág mélyére vezet, s ennek megfelelően inkább a türelmes lopakodás, semmint a pisztoly lesz a fegyverünk. És itt kezdődik a probléma: a fedezékek használata amennyire központi építőkockája a játékmenetnek, pont annyira bénán lett beleépítve. Minden interakciót a tárgyak és emberek felett felbukkanó ikonok megnyomásával kell aktiválni, ami lehetetlenné válik, ha két ikon (mondjuk egy ajtó és mellette egy fedezék) közel van egymáshoz. De még ha el is találod a megfelelő interakciót, annak kivitelezése fájdalmasan lassú, a karakterek szöszmötölése sokszor vezet őrök általi agyonlövéshez... Hozzátéve, hogy Wilt "képessége", a hátulról fojtogatás rettentő következetlenül működik, néha sikerül akár szemtől szembe rárohanni az ellenfélre, néha viszont a fedezék sem véd meg.



Ismerős formula. Árnyékok takarásában igyekszünk csendben elintézni ellenfeleinket. Már ha a rendszer megengedi nekünk.

ADATOK

KIADÓ
Calvino Noir Ltd
FEJLESZTŐ
Calvino Noir Ltd
MŰFAJ
akció-kaland

GRAFIKA:	**85%**
HANG:	**92%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

70%

A később bemutatkozó új karaktereket sem egyszerűbb irányítani, s a frusztrációt növeli a tény, hogy a játék realisztikusan kezeli a halált, vagyis karaktered egyetlen golyótól kifekszik. Sajnos az élményt nem menti meg a közel tökéletes, mobiljátékokban ritka szinkron sem, pedig az izgalmas akcentusok, Wilt reszelős narrációja és a stílusosan baljóslatú, mindent átitató zenei aláfestés a Calvino Noir legerősebb aspektusai. Csakis akkor ajánlom, ha a műfaj megszállottja vagy, esetleg vizuálisan elvarázsolt ez a szürke kontúrokból festett világ.

CUTE THINGS DYING VIOLENTLY

[ÍRTA MIDNITE] **Végre mobilra is megérkezett a játék, ami fizikai fejtörőkkel és tüneményes lények kreatív kivégzésével tanít meg arra, hogy a cél érdekében néha áldozatokat kell hozni. Sokat. És minél véresebbet.**

Cuki dolgok erőszakos halált halnak – ez akár az Angry Birds összefoglalója is lehetne. Miután ez utóbbi alkalmazás világsikere bizonyította, hogy a rajzfilmbe illő kegyetlenkedés kedves a mobiljátékosok szívének, a Cute Things Dying Violently alkotói tovább súlyosbították az elképzelést. A végeredmény egy extrém aranyos mészárszék, ahol áldozataid fejhangon csipogva küldenek el melegebb éghajlatra, mikor egy körfűrészbe katapultálod őket. Sztori híján a játék egyetlen célt állít: a szőrmókoknak el kell jutniuk a következő szintre vezető lifthez, amit indokolatlanul erőszakos akadályok sora nehezít: elszórt nyársak, logikátlanul gyakori fűrészek, feneketlen mélységek és véres pusztulást hozó csapdák színesítik a pályákat.

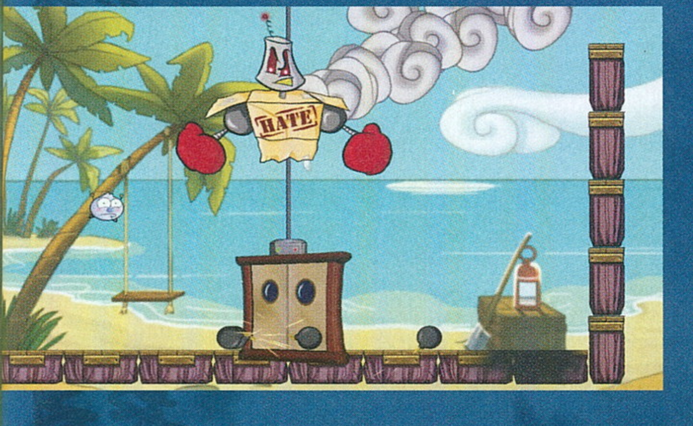
ADATOK

KIADÓ
ApathyWorks
FEJLESZTŐ
ApathyWorks
MŰFAJ
logikai

GRAFIKA:	**50%**
HANG:	**68%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**72%**

65%

Ha az Angry Birds vicces, de nem elég brutális, ebben a játékban megtalálod számításaid. Cukiságok soha nem haltak még meg ennyire véres és kegyetlen módon.



ELEGÁNS MÉSZÁRLÁS

Az édibédi izék mozgatása roppant egyszerű, megragadni, majd határozott mozdulattal a levegőbe kell lódítani őket, vagy falhoz csapni, ahonnan labdaként pattannak tovább. Segítségképp nyilak jelzik előre a várható röppályát, hogy könnyebben be tudd tartani az egyetlen szabályt, miszerint életben kell tartani párat a dögök közül. Bár a cím azt sugallja, csak a szadizmus a lényeg, a sokból minimum egy bigyónak oda kell evickélnie a ládák, rugók, szélgépek és kanyarok alkotta pályán át a liftig. Valahol ez egy inverz Angry Birds, hisz a sikerhez (néha) úgy kell kilőni a lényeket, hogy senkinek ne essen bántódása.

LECKE

A repetitív játékmeneten segít a beépített pályaszerkesztő mód, a néhol idegesítően körülményes irányítást viszont simán csak meg kell szokni. Fő problémám az elnagyoltnak tűnő külcsín – profibb grafikával még a vödörfejű robot főellenség is sokkal ütősebb lehetne. Mobilverzióban viszont még így is elég olcsó ez a játék ahhoz, hogy jó vásár legyen bárkinek, akit az aranyosan véres dolgok megmosolyogtatnak.

Újjászületett a DOTA 2

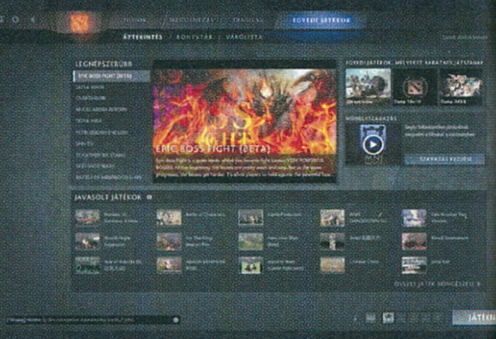
[IRTA CHRIS] ***Egy nagyobb patch vagy akár egy kiegészítő megjelenése nem olyan eget rengető dolog a játékiparban, hogy két oldalt szenteljünk neki a magazinban, ezért aztán jogosan merülhet fel a kérdés: miért írunk a Dota 2 Újjászületésről? Nos, azért mert ennek érkezésével nem csupán egyszerű frissítést kaptunk, hanem egy új játékot is.***

A 2013-ban megjelent Dota 2 a világ egyik legnépszerűbb videojátékának számít, naponta több százezer játékos nyüstöli azt annak ellenére, hogyan sokan sokszor hátuk közepére kívánják annak közösségét. Ennek oka egyszerű: a játék hihetetlen addiktív, izgalmas és változatos. De hogyan lehet egy ilyen játéknak folytatást készíteni? Miként lehetne rávenni több millió fanatikust, hogy egyik pillanatról hagyjon fel a Dota 2-vel, s próbálja ki a Dota 3-at? Valljuk be, ez egy lehetetlen kihívás, amiről valószínűleg a készítők is tudták, hogy felesleges akár megpróbálkozni is vele. Ezért aztán úgy döntöttek, hogy inkább felfrissítik, gatyába rázzák a Dota 2-t, utat nyitva ezzel számtalan új lehetőségnek és varázsnak. Így születhetett meg a Reborn, azaz az Újjászületés, ami szeptemberben kiütötte a poros, öregecske Dota 2 alól a járókeretet.

> Bár még csak két éves az 1.0-s változat, a Valve már most teljesen felújította.

SOURCE-OLDM AZ INTERFÉSZT

A Rebornnal hozott változások gerincét kétségtelenül az új grafikus motor alkotja, amely köré épülnek fel a további újdonságok. Valljuk be, a motorcserére már égetően szükség volt, hiszen a Source motor első kiadás még 2004-ben készült el. Ez futott a Half-Life 2 vagy a Team Fortress 2 alatt, amelyek ugye nem mai darabok. Ezt cserélték le a készítők annak egy jóval újabb verziójára, a Source 2-re. A motorgenerálnak köszönhetően a töltési idők felgyorsultak, a játékban a mozgás jóval simábbnak, folyamatosnak tűnik, a különleges effektek pedig leheletnyivel látványosabbak lettek. De nem csupán apró kozmetikai változásokat figyelhetünk meg, hiszen sokat javult a játék stabilitása is, valamint erősebb gépeken érezhetően jobban fut a program. Emellett élesebbek, tisztábbak lettek a játékban hallható hanghatások, és javult a hangkommunikáció minősége is, de ami ennél is fontosabb, hogy a program mostantól kihasználja a többmagos processzorok által nyújtott előnyöket is, tehát a háttérben futó alkalmazásoknak is több erőforrás jut, ami nagyon hasznos lehet élő közvetítéseknél. A technikai fejlesztések közül még érdemes megemlíteni, hogy 64-bites rendszereken is jobban fut a Dota 2, valamint támogatásra kerültek az olyan grafikus API-k, mint a DirectX 11. S bár régebbi laptopokon jobban fut a játék, sajnos a közel 5-10 éves számítógéppel rendelkezők számára már nem lett túl örömteli a váltás: az új megvilágítási rendszernek, a CPU optimalizálásnak és a szebb shadereknek hála egyeseknél a képkocka frissítés alaposan lecsökkent, ami valószínűleg a jelentősen elavult hardvereiknek köszönhető.



A betöltést követően azonnal szembesülhetünk a megújult interfésszel is, amely jóval letisztultabb, átláthatóbb, funkcióit tekintve pedig gazdagabb lett, mint elődje volt. Ezt a megújult interfészt egy olyan keretrendszer alkotja, amely jelentősen kevesebb memóriát szipkáz fel a gépünkből. Ennek köszönhetően a menük közti navigálás gyors és kényelmes, nincs olyan érzésünk, mintha HTML oldalakat nézegetnénk egy programon belül. A kezdőképernyő jobb alsó sarkába került a mérkőzéskereső gomb, ami egyszerűbb és könnyebben kezelhető lett. Ezenkívül a partiablak is alapos változásokon ment keresztül. Már nem szükséges új Steam Overlay ablakokat nyitogatni ahhoz, hogy meghívjuk barátainkat a játékainkba, valamint még beszélgetni is tudunk velük anélkül, hogy bezavarjanak mindenbe a folyamatosan felugró, vagy a háttérben villogó Steam ablakok. Érkezett egy új csapatkezelő is a Dota 2-be, ami ugyancsak sok hasznos funkciót rejt. Itt már saját hangcsatornán is kommunikálhatunk a csapattagokkal, valamint két kisebb partit is összerakhatunk egybe, ha a helyzet úgy kívánja. A barátlistánk is jóval szebb és rendezettebb lett, valamint

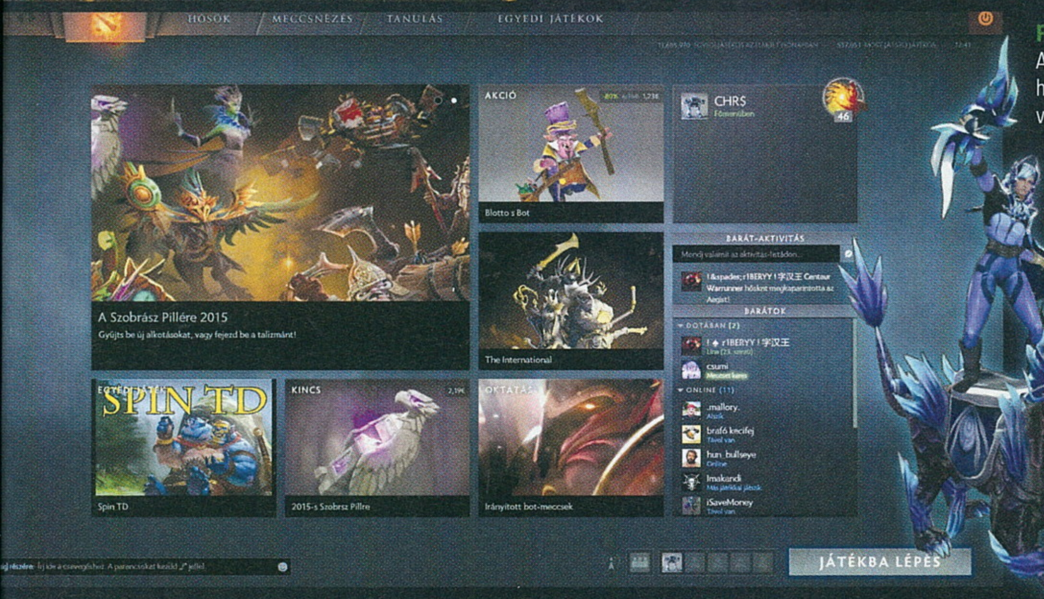
megjelentek a közösségi funkciók is, tehát falakra írogathatunk, helyzetjelentéseket közölhetünk, visszajátszásokat promotálhatunk, stb-stb.

Mivel a játék szívét maguk a hősök alkotják, így a Hősök menüpont is ennek fényében újult meg. Ide kattintva hármasával sorakozva nézhetjük át hőseinket és a hozzájuk tartozó, gyakran kincset érő skineket. Természetes bármikor válthatunk a hagyományos, rácsos nézet és az új megjelenés között is, de a rebornos változat végre olyan helyre emeli ezeket az alakokat, ahova mindig is valók voltak: a pódium közepére. Ugyanitt lehetőségünk van az öltözetek, a wardok, a bemondók, a futárok és a háttérképek kiválasztására is, amiket tehetünk forgórendszerbe is, tehát beállíthatjuk, hogy minden meccs során véletlenszerűen válasszon egyet közülük a program.

A Dota 2-ben jelentőségteljes funkciója van a közvetítéseknek is, amely a Hősök után található következő menüpont alatt érhetünk el. Ez a rendszer is alapos változásokon ment át, ahol ezentúl jóval könnyedebben pillanthatunk bele épp futó mérkőzésekbe. A DotaTV megjelenésével teljesen megújult a közvetítések formája is, hiszen ezúttal már rengeteg hasznos információ is megjelenik a képernyőn. Különféle grafikonok mutatják, hogy melyik csapat hogyan áll arany- vagy XP-fronton, illetve rögtön láthatjuk a hősök statisztikáit és tárgyait.

EGYEDIRE SZABVA

A bevezetőben célozgattam arra, hogy a Dota 2 ezzel a változással nem csupán megújult, hanem új játékként köszön vissza ránk. A fenti szavak úgy nyernek értelmet, ha belekattintunk az Egyedi játékok menüpont alá, amely vadonatúj funkcióként fogadja a Dota 2 szerelmeseit. Ezen a helyen rajongók által, de hivatalosan felügyelt és játékosok által értékelt egyedi játékmódok fogadják a játékosokat. Kipróbálhatjuk, hogy milyen 10v10-es mérkőzéseket vívni, vagy megnézhetjük, hogyan nézne ki a Dota 2, ha Mario Kartot csinálnának belőle, ahol a hősöknek egy különös versenypályán kell elsőként célba érniük. Vagy próbára tehetjük tudásunkat a Skill Shot mérkőzésben, ahol kizárólag olyan képességekkel támadhatunk, melyek betalálásához nagyfokú ügyesség és szerencse is szükséges (Mirana nyíl, Pudge Hook stb.). A játékba bekerült első hivatalos egyedi játékmód az Overthrow lett, ami egy kör alakú arénában ütközteti össze a játékosokat, akiknek a célja az, hogy minél több skalpot begyűjtsenek úgy, hogy megpróbálnak a pálya közepén maradni. Egyszóval az Egyedi játékok opciónak köszönhetően egy teljesen új Dota 2-t ismerhetünk meg, ahol a fantáziával, tehetséggel és kitartással megáldott rajongók hihetetlen minőségű játékmódokat teremthetnek meg. Gondoljunk csak bele, mi teszi a Heroes of the Stormot vagy a Smite-ot egyedivé? Egyrészt a különféle pályák és az azon belüli minijátékok. Mi lenne, ha hasonló rendszerekkel színesítenék a Dota 2-t? Ugye, milyen jól hangzik!



FÉL ÉV ALATT ÁTRENDEZHETI A PIACOT

A Dota 2 Újjászületés tehát nem egyszerű patch, hanem jóval több annál. Egy valódi forradalmi változás a játék életében, melynek megjelenését követően a Dota 2 sohasem lesz már olyan, mint azelőtt volt. Sőt, az egész műfaj sem lesz olyan, mint azelőtt! Az egyedi játékmódoknak köszönhetően ugyanis fél vagy egy év múlva talán rá sem fogunk ismerni már hőn szeretett játékunkra. Persze jön majd egy csomó silány minőségű, vagy egyáltalán nem működő játékmód is, de ott lesz majd az az egy, ami letaszít majd mindent a trónjáról. Idővel megjelenik majd egy olyan játékmód, ami jobb lesz, mint az alapjáték, ami kenterbe veri a konkurenciát, és talán önálló életre is kel. Az Újjászületéssel visszaköszönt ránk a moddolás aranykora, s új érába lép a Dota 2 univerzuma.

3. rész – A kasztok –

[IRTA CHRIS] Heroes of the Storm tanácsokat nyújtó cikksorozatunk legújabb részében a pályákra, azaz ahogy itt nevezik őket, a csataterekre fogunk fókuszálni. Bemutatjuk a jelenlegieket és elmondjuk, mire érdemes odafigyelni az egyes terepeken. Mivel ez a téma kicsit hosszabb taglalást igényel, két részre osztjuk ezt a fejezetet.

A legnépszerűbb MOBA-kkal ellentétben a Heroes of the Storm készítői nem kívántak leragadni egyetlen térképnél, s egészen különleges ízt kölcsönözve játékuknak 7 teljesen egyedi arénával nyitottak a rajongók felé megjelenéskor. Ezek a pályák nem csupán különböző textúrákkal és tereptárgyakkal tarkított, de ugyanazt a szabályrendszert követő térképek, hanem mindegyiken találunk valamilyen érdekes feladatot, amit teljesítve jelentősen megnövelhetjük esélyeinket a győzelemre. Mivel ezek a feladatok térképenként változók, érdemes lesz kicsit komolyabban boncolgatnunk azokat, tanácsokkal látva el titeket abban, hogy a lehető legtöbbet hozzátok ki magatokból. De mielőtt ebbe belekezdünk, lássunk pár alapismeretet!

ÁLLANDÓ PÁLYAELEMEK

A kezdeti hét csatatér mostanra már kibővült még kettővel, de a térkép-rotációban legfeljebb 8-9 pályát találhatunk, ami azt jelenti, hogy amennyiben a készítők új térképet raknak a játékba, akkor egy másikat lekapcsolnak egy időre. Jelenleg tehát 9 térkép található a játékban, melyeken más-más szabályok fogadják a játékosokat.

No de nem számít, milyen pályán játszol, mik az adott csatatér szabályai, akadnak olyan elemek és olyan szabályok, melyek mindenhol visszaköszönnek ránk. Ilyenek a tornyok, az erődök, a falak, a magas növényzet, ami elrejt minket a kívülállók számára, valamint a zsoldostáborok. Ezek állandó szereplői a hadszíntereknek. A tornyok és az erődök különlegessége, hogy minden más MOBA-val ellentétben nem rendelkeznek végtelen mennyiségű lőszerrel, ezért aztán minél nagyobb nyomás helyezkedik rájuk, annál előbb megadják magukat az ellenfél számára. Lőszerkészletük pedig nagyon lassan visszatöltődik. Amennyiben elpusztítunk egy-egy ilyen épületet, jókora adag tapasztalati pontot kap csapatunk, de fontolóra kell vennünk, hogy az adott helyzetben érdemes-e ezzel foglalkozunk. Lehet, hogy épp az lenne kifizetődőbb, ha a pályán található feladatokra koncentrálnánk? Vagy segíteni kéne harcoló társainknak? Esetleg pucoljuk ki a zsoldostáborok egyikét? Ezekre a kérdésekre nem tudunk egyértelmű választ adni, hiszen mint minden MOBA esetében, itt is mindig minden az adott szituációtól függ.

A sávokon, a tornyokon és az erődökön kívül zsoldostáborokat is találhatunk minden csatatéren, melyekben más-más típusú szörnyek lapulnak. Ezeknek a szörnyeknek a legyőzése után a tábort el kell foglalni (figyeljünk, nehogy ellopja azokat egy szemfüles ellenfél!), amit követően a legyőzött szörnyek csapatunk tagjait fogják segíteni úgy, hogy elindulnak a hozzájuk legközelebb lévő sávokon. A zsoldosok sokkal erősebb harcosok, mint a hagyományos creepek, ezért a táborok kitakarítása elég fontos feladat minden egyes mérkőzés során. Ahogy egy korábbi cikkünkben írtuk, a legideálisabb felállás az, ha a három sávon három játékos XP-t farmol, miközben ketten ezeket a zsoldostáborokat pucolják tisztára. Táborokból a következő típusokkal találkozhatunk:

– Siege Giants (Siege Camp)

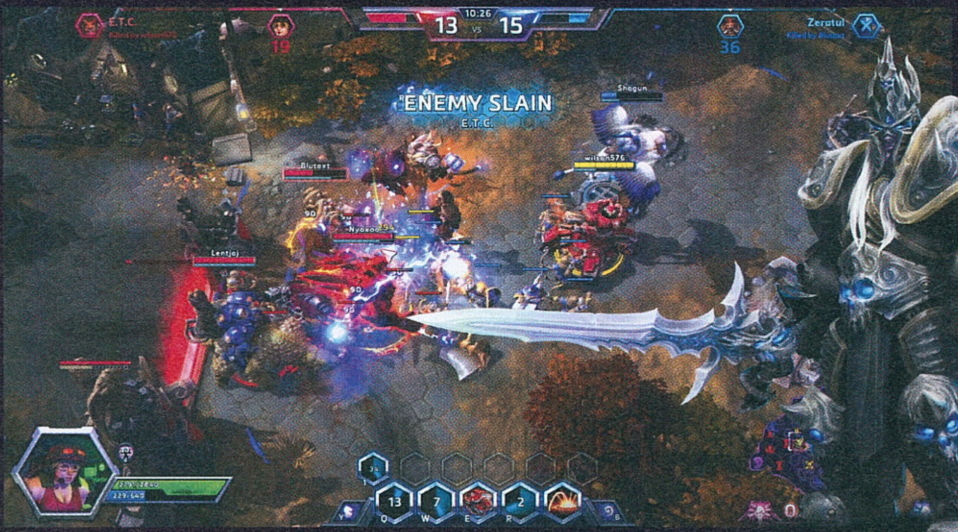
Ez a mindössze két figurából álló csapat viszonylag könnyen legyőzhető, ezért akár a 10. szintünk elérése előtt is megpróbálkozhatunk velük. A Siege Giantek távolsági harcosok, akiknek a különlegessége, hogy olyan messziről támadnak, hogy kívül esnek a tornyok hatósugarán. Amennyiben az ellenfél nem vesz róluk tudomást, jókora károkat képesek okozni.

– Knights (Bruiser Camp)

A lovagokkal már nem olyan könnyű megküzdeni, ezért ezekhez a táborokhoz ajánlott a két hős jelenléte. A lovagok segítségével a sávokon lévő creepeket támogathatjuk hatékonyan, ugyanis nagyon sok sebzést képesek felfogni, ezzel fedezve a többieket a tolásban. A csapat egy távolsági és három közelharci harcosból áll.

– Grave Golem (Boss Camp)

Ezekkel a hatalmas méretű főellenfelekkel nem minden pályán találkozhatunk, legyőzésükhöz pedig általában 3-5 fő szükséges attól függően, mennyire magas szintű hősök küzdenek meg vele. A gólem egy megállíthatatlan szörnyeteg, gyakorlatilag csak akkor torpan meg, ha falakba vagy tornyokba fut, amiket seperc alatt képes ledózerolni. Ha ellene harcolunk,



nagyon oda kell figyelni root-támadására, ami a lábunk alatt jelenik meg. Ez ugyanis hosszú másodpercekre odaszegez minket a talajhoz és viszonylag nagyot is sebez.

A fent említett csapatokon kívül találkozhatunk még különleges, kizárólag a Diablo-tematikájú térképen megjelenő zsoldostáborokkal is, melyek nem igényelnek túl sok bemutatást.

A CSATATEREK

Jelen pillanatban 9 darab térkép található a Heroes of the Stormban, melyek bemutatása kicsit több helyet igényel, mint az itt található oldalpár, ezért azokat két részre osztva mutatjuk majd be. Az első körben a következőket vesézzük ki:

BATTLEFIELD OF ETERNITY

Ez a terep rendkívül különleges, valószínűleg ez lesz az első olyan térkép, ami csak átmenetileg lesz elérhető a játékban. A pályán két sávot találunk és négy darab zsoldostábort. Középen futhatunk bele az úgynevezett arénába, ahol időközönként fel-feltűnik két úgynevezett Immortal, akiknek a harcát kell segíteni a játékosoknak (mindkét csapatnak lesz egy „saját" Immortálja). Amelyik Immortal győztesen kerül ki a harcból, az kiválaszt egy sávot magának, majd automatikusan megindul azon, hogy aztán pusztító erejét rászabadítsa ellenfeleire.

- Ha középen elkezdődik a harc, ne maradjunk tétlenek a sávokon, és segítsük az Immortálok küzdelmét. Lehetőleg úgy, hogy elintézünk egy-két főt az ellenfél hősei közül, utána pedig nekiesünk az ő Immortáljuknak.
- Ha az Immortalunk aktiválódott, mindenképp kísérjük el azt, ugyanis ha nem kap támogatást, viszonylag gyorsan elpusztul, s értelmetlenné válik minden erőfeszítésünk, amit a megszerzéséért tettünk.
- Mivel ezen a pályán nagyon kevés a zsoldostábor, azok kipucolása sokkal fontosabb, mint a többi térkép esetében. A legideálisabb az, hogy a négyből hármat el tudunk foglalni minden alkalommal.

BLACKHEART'S BAY

A „kalózos" pályán három sávot találunk, melyen a legalsó általában kiesik a többiek látószögéből, ezért aztán ott vígan randalírozhatnak olyan hősök, akik kiválóan alkalmasak szólózásra (Nazeboo, Gazlowe, Murky stb.). A játékosok célja itt az, hogy összegyűjtsenek egy bizonyos számú aranyérmét (minél többször adnak le érméket, annál többet), és leadják azokat a középen található kalózkapitánynak. Ha ez megtörténik, hajójának ágyúi aktiválódnak, és tucatnyi gránátot kilő a még álló tornyokra és épületekre. Ennek a hajónak az aktiválásához szükséges érméket az időközönként megjelenő két ládából (fent és alul, a térkép közepén), valamint a zsoldos csapatok leverésével szerezhetünk. Amenynyiben meghalunk, a nálunk lévő érmék kihullhatnak a zsebünkből, amiket bárki felkaphat.

- Mivel a nálunk lévő aranyat simán elveszíthetjük, ha meghalunk, mindig csapatban menjünk, és ne hősködjük azzal, hogy túl mélyre nyomulunk az ellenfél védelme mögé.
- Ne hagyjuk, hogy társaink egyedül adják le az érméket a kapitánynak, s akkor is kísérjük el őket, ha nálunk nincs semmi.
- Harcolni itt leginkább csak a kapitány és a ládák körül fogunk, ezért igyekezzünk úgy mozogni a pályán, hogy ha kell, gyorsan odaérjünk azokhoz.

CURSED HOLLOW

Ezen a térképen különösen fontos a jó helyezkedés és a csapatjáték ahhoz, hogy győztesként kerekedjünk felül. Három sáv, hat zsoldostábor vár minket itt. A pálya különlegessége az, hogy időközönként megjelenik rajta egy úgynevezett Tribute valahol a hat, előre meghatározott pontjának valamelyikén. Ezt kell a játékosoknak felszedniе. A Tribute megjelenésére jó előre figyelmeztet minket a program, ezért aztán bőven van ideje mindenkinek odaérni, hogy megkaparintsa azt csapatának. Amennyiben egy csapat összeszed 3 darab ilyen hűbérpontot, az ellenfél creepjei és épületei elátkozódnak, amitől előbbiek 1 életerőpontra gyengülnek, utóbbiak pedig nem fognak tudni lőni.

- Ezen a pályán a csapatmunka és a megfelelő helyezkedés a kulcs, tehát igyekezzünk időben megindulni a Tribute-ok irányába.
- Bár fontos, hogy megszerezzük ezeket a hűbér-pontokat, nem éri meg feláldozni értük az egész csapatot. Amennyiben meghal 2-3 játékostársunk, fújjunk visszavonulót.
- Mivel az átok csak közel fél percig hat, használjuk ki az alkalmat arra, hogy toljuk a sávokat. Ilyenkor már ne az erdőt pucoljuk, hanem támadjunk!

A következő számban folytatjuk...

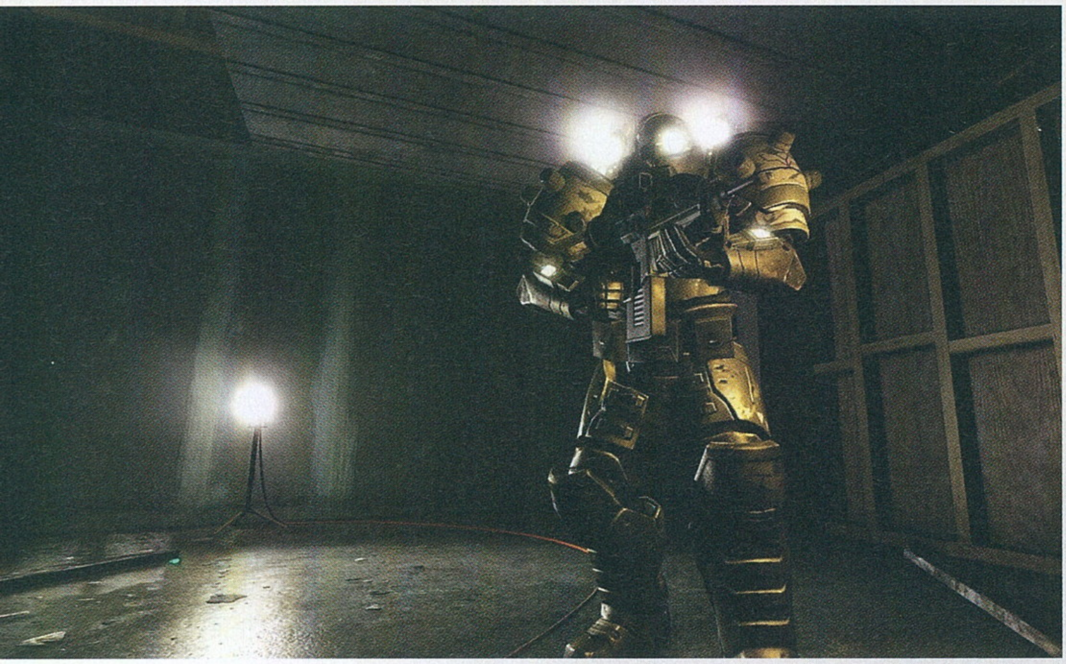
A néma Tempefői

[ÍRTA JOHNBART] **Sztoikus, maga a megtestesült hidegvér, és olykor még a fájdalomtól sem nyög fel: ki az? Hát a főhős, aki meg sem mukkan a teljes játékidő alatt! Cikkünkben a néma játékkaraktereket járjuk körbe, hogy megvizsgáljuk, tényleg mindig jobban segíti-e a beleélést a csendes főszereplő.**

Pár évvel ezelőtt a Gamespot és az Empire magazin egy-egy klikkvadász cikket dobott fel az internetre, melyekben a játéktörténelem addigi legjobb játékfőhősét keresték. Míg a Gamespot olvasóival szavaztatta meg a versenyzőket, addig az Empire egy Top 50-es listán gyűjtötte össze a maga favoritjait – a módszerek tehát eltérőek voltak, a befutó viszont mindkét esetben ugyanaz lett: legnagyobb megdöbbenésemre a Half-Life saga Gordon Freemanje fölözte le mindkét listát. Nem tudtam hova tenni e végeredményt, a széria középpontjában elvégre egy teljesen hangtalan és arctalan, mindenfajta karakterizációtól mentes „figura" áll, akinek nem csak in-game karaktermodellje nincs, de voltaképp semmije sem, ami más játékok kidolgozott személyiségeivel szemben markáns hőssé tenné. A végeredményre így két magyarázat lehetséges: a voksok vagy a játéknak szóltak (és nem a főhősnek), vagy pedig azon játéktechnikai fogásnak, melynek minden bizonnyal Gordon a legismertebb példája – a néma főszereplőnek, melyet a Valve a legjobb, a játékba való beleélést elősegítő narratív megoldásnak tart.

Hogy ki és miért nem beszél, az teljesen változó, mondjuk ha Alma nekünk nyomná a természetfeletti mókáit, akkor esélyesen mi sem sokat szövegelnénk, inkább csak ordítoznánk és sikoltoznánk.

Noha eszembe sem jutna megkérdőjelezni az egyik legtehetségesebb fejlesztőcsapat kreatívjainak szakértelmét, a fenti állásponttal szemben mégis vannak fenntartásaim, tapasztalataim szerint ugyanis más játéktechnikai fogásokhoz hasonlóan a „Csendes Bob"-ok sem bombabiztos narratív eszközök: éppúgy gátolhatják a programba és annak történetébe való beleélést, mint amennyire elősegíthetik azt. Hogy a néma főhős kilóg-e a történetvezetésből, vagy annak szerves részévé válik, számtalan játéktechnikai tényezőtől függ – cikkünkben ezeket vesszük számba pár követendő és elrettentő példával együtt, bizonyítva, hogy önmagában egy szűkszavú hős nem igazán elég a hatékony immerzióhoz.

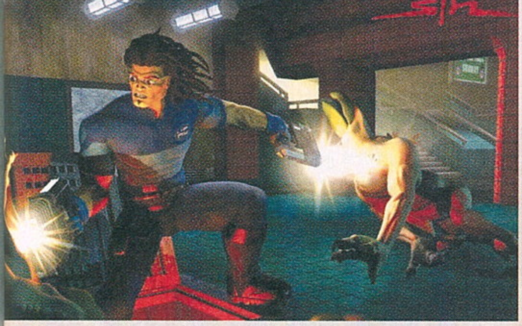


JOGÁBAN ÁLL HALLGATNI

Az első ilyen tényező maga a játékmenet: amennyiben ugyanis a műfaj nem követel meg nevesített főhőst, vagy szabályaiból adódóan nem is tartalmazhat kidolgozott személyeket (Tetris, valaki?), természetesen semmi szükség beszélő karakterre. A stratégiai és logikai játékok, a járműszimulátorok, vagy a platformerek jellemzően ilyen zsánerek: ezekben egy kidolgozott főszereplő inkább szokatlan fejlemény, mint általános jelenség, kivételes példákat persze itt is hozhatunk: a World in Conflictban pl. az átvezetőket narráló és olykor azok hátterében is feltűnő hadnagyot alakítva terelgetjük egységeinket, míg a TOCA Race Driver kidolgozott főhőssel és történettel fűszerezte a zárt pályás futamokat. Üdítő narratív kivételek tehát itt is akadnak, de ezek csak a fenti szabályt erősítik, fókuszáljunk hát azon műfajokra, ahol a hangsúlyosabb történetmesélés mellett mind a kidolgozott és beszélő, mind a sztoikus néma főszereplők gyakoriak: a szerep-, kaland- és akciójátékokra, valamint általában az FPS-ekre.

Mikor működhet a néma főhős a fenti műfajokban? Nos, először is akkor, ha a beszéd hiányának érthető technikai akadályai vannak: indie kaland- és akciójátékokban vagy klasszikus szerepjátékokban pl. teljesen bevett megoldás, hogy a beszéd zöme szövegbuborékkal, míg a dialógusok feleletválasztós párbeszédablakkal vannak megoldva (szinkront max. a kulcsfontosságú NPC-k kapnak, ahogy pl. a klasszikus Falloutokban történt). Ebben az esetben a némaság pusztán technikai korlát: hősünk attól még lehet kidolgozott, markáns személyiség. A fenti megoldások ellenben tényleg csak a fenti zsánerek sajátjai: egy keményvonalas FPS-ben például a párbeszédablakos megoldás elég furcsán veheti ki magát (még ha a STALKER-hez hasonló hibrid FPS/RPG-kben elő is fordulhat ilyesmi).

Nagyobb költségvetés mellett persze a fenti megoldás nyilván nem játszhat: ha van keret színészi munkára, de főszereplőnknek mégsem érti anyja a szavát, akkor a néma főhős csak úgy viríthat, ha a játék szerves részévé teszik a beszéddeficitjét. Ez három módon

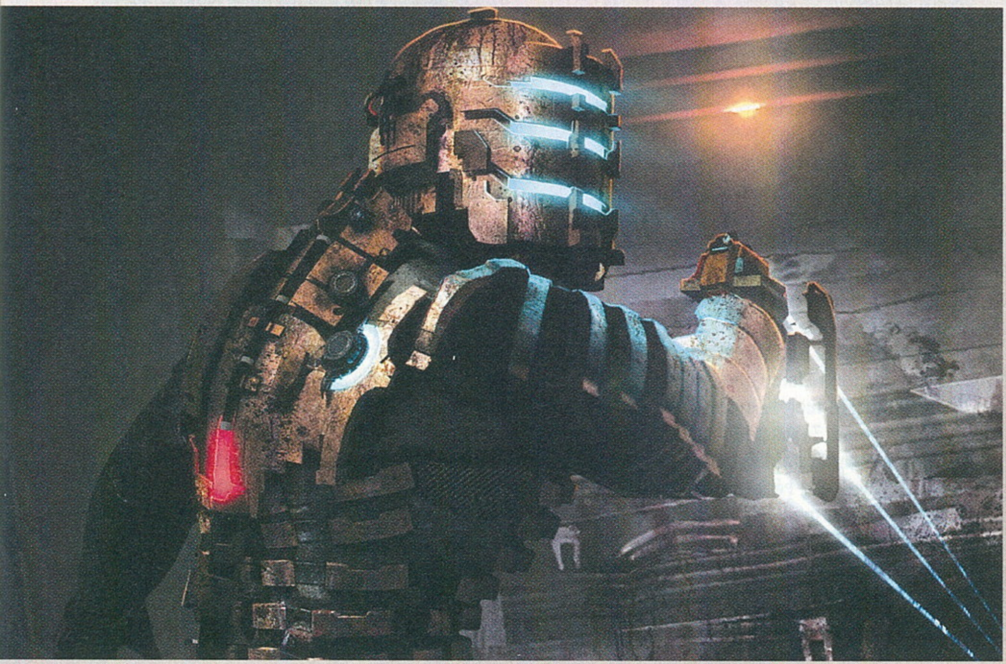


oldható meg: ha a főhős némasága meg van magyarázva a játékon belül (mint ahogy az pl. a Crysis 2-ben vagy az Electric Dreams 1995-ös FMV-jében, az Angel Devoidban is történt), ha a történet egy olyan csavart tartalmaz, ami csak néma főhős mellett működhet (gondolok itt pl. a F.E.A.R. finaléjának nagy csavarjára), illetve ha a történet valamiképp okosan kihasználja, hogy nem beszél a karakter. Utóbbira a szövegkönyv terén minden bizonnyal a zseniális Portal 2 az egyik legjobb példa, Chell némaságára ugyanis számtalan remek poén épül (mind Wheatley, mind GLaDOS részéről), a beszédmentes főhős imigyen úgy bizonyult remek dizájneri döntésnek a Valve logikai FPS-ében, hogy a lány csendessége a játékon belül egyébként nincs megmagyarázva.

NINCS MIT MONDANOM!

A néma főhős tehát szerintem valóban egy remek, a beleélést és akár csavaros történetmesélést segítő fogás lehet, de csak akkor, ha okosan használják – ha átgondolatlanul szuszakolják bele egy olyan narratív keretbe, amely arra nincs felkészítve, nagyon zavaróvá válhat. Jó példája ennek az, amikor a játék nem ad magyarázatot arra, hogy miért nem beszél egy nevesített, háttértörténettel rendelkező főszereplő: a cikk elejéhez visszakanyarodva számomra ezért zavaró a Half-Life sorozat megoldása, még akkor is, ha a Valve legendás FPS-szériája ezen téren csak szabálysértő elkövető, mivel szövegkönyvét direkt úgy írták, hogy ne igényeljen választ a főhőstől (és a játékostól). Sokkal zavaróbb lehet az összhatás, ha a karakterek interakcióinál és a történetvezetésnél erre sincsenek tekintettel: jó példa erre a F.E.A.R. 2, ahol (elődjével ellentétben) egy normálisan szocializált, az NPC-k reakciói alapján régóta csapattag Delta Force kommandóst terelgethetünk, aki viszont ennek ellenére is sztoikus némaságban szemléli Alma pusztítását és társai halálát (holott elég sok problémát levehetne felettesei válláról, ha alkalmasint megosztaná a többiekkel, hogy miket tapasztalt). Ha pedig azt hinnétek, hogy a fentiekre nem lehet rálicitálni, tévedtek: vannak azoknál is zavaróbb narratív disszonanciák, méghozzá olyanok, amik egyetlen játék helyett egy egész sorozatot érintenek: néha ugyanis megeshet, hogy ugyanazon főszereplő a széria egyik részében meg sem mukkan, a másikban viszont már igen. Így járt pl. Isaac Clarke, aki a Dead Space 2-től kezdve lett beszédes legény, a Saints Row-széria testreszabható főhőse (aki az első részben csak pár szót kapott, azóta viszont mindig hasfalszaggató szövegkönyvet), illetve John Blade, a SiN zsoldosa is, csak épp fordított irányban: míg az eredeti SiN-játékokban be nem állt a szája, addig a befuccsolt SiN: Episodes egyetlen etapjában csak pár általános egysorossal kellett beérnie.

Egykor a számítógépek tudása volt a szinkron akadálya, mostanra viszont nem lehet ezzel takarózni.



CSAK AKKOR BESZÉLJ, HA VAN MIT MONDANOD!

A néma főhősökre tehát pro és kontra is hozhatunk példákat, azok alapján viszont csak egy valamit állíthatunk biztosan: azt, hogy a koncepció nem univerzális – ahogy a F.E.A.R. és a F.E.A.R. 2 példája is mutatta, akár még ugyanazon sorozaton belül is előfordulhat, hogy e narratív manőver egyszer kiválóan, máskor érthetetlenül sül el. Úgy tűnik ugyanakkor, hogy ezzel a játékok fejlesztői is tisztában vannak, még ha általában hajlanak is arra a nézetre, hogy a beszélő főhősök hiánya (vagy korlátozása) segíti a játékosok beleélését: épp ezért, a rendszeresen beszélő és a teljesen néma karakterizáció mellett az azok között ékelődő hibrid példákkal is találkozhatunk, ami kompromisszumokkal igyekszik minimalizálni az irányítható karakterek szövegkönyvét. Ilyen pl. az, amikor hősünket ugyan nem halljuk beszélni, de a többi karakter úgy cseveg velünk, mintha válaszolnánk nekik (lásd a Gearbox Opposing Force-át), amikor az irányítható karakterek csak átvezetőkben szólalnak meg (a'la Battlefield 3), illetve amikor hőseink csak akkor beszélnek, ha nem irányítjuk őket, hanem NPC-ként jelennek meg egy pályán. Utóbbira a Modern Warfare óta megjelent Call of Dutyk zöme jó példa, egyes részekben ráadásul annyira, hogy a koncepció néha azok többjátékos módjába is begyűrűzött: karakterünk tárcserét vagy gránátdobást jelző kiáltásait ugyanis egyes játékokban mi magunk nem halljuk, a többi játékos azonban igen!

MIT MONDHATNÉK MÉG?

Fejlesztői kreativitásban tehát eme (szűknek és triviálisnak tűnő) területen sincs hiány, hiba lenne azonban bármelyik fenti megoldást jobbnak tartani a másiknál, mivel, mint fentebb említettem, a kulcs nem a karakterábrázolás módjában, hanem annak körítésében rejlik. Egy beszélő, de rosszul megírt főszereplő (lásd pl. a Far Cry 4 Ajayát) emiatt éppoly zavaró elem lehet egy játék történetében, mint egy minden magyarázat nélkül néma kommandós vagy elméleti fizikus – ha a cselekménynek logikus és szerves részévé válik hősünk, akkor teljesen mindegy, hogy megszólal-e a játék során, vagy sem: valószínűleg jól fogunk szórakozni azzal, amit a képernyőn látunk. G

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

QUANTUM CONUNDRUM

➲ Kedves gurusok!
A szeptemberi teljes játék egyikével van egy kis problémám. Aktiváltam a kódot a honlapotokon, és a kódot, amit kaptam, azt meg a Steamen. Feltelepítettem, és csak egy fekete képernyő jön be ezzel a hibával: Failed to create the D3D9 Device! This can happen if the desktop is locked Exiting...
Válaszotokat előre is köszönöm!
Hű olvasótok: ➲ GÁBOR

A felbontással van gond. A Steamben a Játékok között a Quantumon jobb egérgomb, Tulajdonságok, aztán Indítási opciók beállítása, és ide írd be, hogy „-windowed", de idézőjelek nélkül. A játékot elindítod, majd kilépsz (később a – windowed paramétert töröld, hogy ne mindig ablakban induljon), ekkor már létrejön a Dokumentumok mappában a konfig fájl, szóval elnavigálsz oda: Dokumentumok\My Games\UnrealEngine3\TryGame\Config, és itt a TryEngine.ini-t Jegyzettömbben megnyitva a ResX és a ResY értéket átírod (ha a monitor, laptop nem tudja, mondjuk az 1440*900-t, akkor az Asztal méretének megfelelő felbontási értékeket írd be).
Másik lehetséges megoldás, hogy nem szórakozunk az ablakban való elindítással, tehát navigálj el a Steam könyvtárad telepítési helyéhez, és a Steam\steammaps\common\game\Trygame\Config mappában a Default Engine fájlt nyisd meg Jegyzettömbben. A következő sorokat keresd:
MinShadowResolution=64
MaxShadowResolution=2048
ResX=1920
ResY=1080
A ResX és a ResY értéket kell átírni a monitorodnak megfelelő felbontásra, pl. 1440 és 900.

CS: GO

➲ Hali!
A CS: GO-ban a klasszikus, statikus célkeresztet (aminek egy kis kör a közepe) hogyan lehet egy ponttá zsugorítani/konfigurálni? Nagyon bejön ez a célkereszt, Immortal HD videóiban találkoztam vele először, és örülnék, ha sikerülne megberhelnem a jelenlegi célzókámat (klasszikus statikus) erre a mintára. :)

Amennyiben tényleg a klasszikus célkereszt van kiválasztva, akkor a következő konzolparancsokat vidd be:
cl_crosshairsize 0
cl_crosshairdot 1
cl_crosshairthickness 0.7 - 1.5

THE SETTLERS 7

➲ Szia, Tika!
Tudnál nekem linkelni működő magyarítást a The Settlets 7 Paths to a Kingdomhoz (júniusi teljes játék)?
Sajnos nem igazán értem egyik játékban lévő nyelvet sem.
Válaszodat előre is köszönöm. ➲ PÉTER

Parancsolj: http://tinyurl.com/oc9y9yh.

WORLD OF TANKS

➲ Sziasztok!
Az a helyzet, hogy nemrég beújítottam egy félig meddig új gépet, mivel a régiben meghalt az alaplap. Na már most, a régi gépen szépen futott a WoT, de az új gépen, amikor belépek a csatába, van, hogy a csata elején, de olyan is hogy a közepén, lefagy a játék (a WoWS hiba nélkül fut). Ilyenkor csak a Ctrl-Alt-Del segít. Próbáltam drivert frissíteni, modok nélkül, HD modellek nélkül, grafikán állítani, újratelepítettem 2x, regisztryt tisztítottam, de semmi. Fogalmam nincs, mi lehet a baj. Azt észrevettem viszont, hogy amikor lefagy és kilépek a feladatkezelőbe, a teljesítménynél a procit monitorozó diagram egy ponton mindig 100%-ot mutat.
Konfig:

- GIGABYTE B85M-HD3
- INTEL Core i3-4170 BOX (3,7GHz, LGA 1150, VGA)
- 8GB DDR3-1600MHz Kingston HyperX Fury Black, 2x4GB
- Nvidia GTX 460 SE
- 1x 250 Gb-os, 1x 1,5 Tb-os HDD.

Köszönöm a segítséget,
Ti vagytok az utolsó reményem. Üdv: ➲ BAZSI

Ahogy én látom megtettél mindent, ami szoftver-oldalról lehetséges (azért egy próbát tegyél úgy is, hogy minden háttérben futó alkalmazást kilősz, beleértve a víruskeresőt is). Egyetlen konkrét tippet találtam, miszerint, ha különálló hangkártyát használsz, akkor az alaplapi hangeszköz HD kontrollerét le kell tiltani, lásd http://tinyurl.com/o9px8kj oldalon a spoiler feliratok alatt, csak ez meg nem valószínű, mert akkor leírtad volna. Találtam egyébként több tucat olyan honlapot, ahol hasonló hibáról számolnak be, ezek egy része mondjuk hardverhiba, feltehetően a memória vagy VGA gyengélkedik, a többinél pedig nincs megfejtés. Amennyiben kísérletező kedvedben lennél, én megpróbálnám egy RAM modullal is (külön-külön), vagy az időzítésekből visszavennék egy próba erejéig (ennek nyilván ellentmond, hogy a WoWS fut, de láttunk már karón varjút). Gondolom az alaplapcsere után a kötelező rendszer-újratelepítés is megvolt, ha nem, akkor ez is egyértelmű irány. Az új hardverek miatt a CPU-GPU hőmérsékletre is ránéznék.

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

➲ Tisztelt Szerkesztőség!
A fenti játékkal az lenne a bajom, hogy amikor elrabolnak az elején az alienek, és meg akarnak műteni, akkor, amikor a nagyobb rúddal műtenek, azt nem bírom megcsinálni. Ezt úgy értem, hogy hiába csapkodom az S-t vagy kontrolleren az A-t, nem akar fölkúszni a mérő a legtetejére. Remélem, érthetően magyaráztam el :).
Segítségeteket előre is köszönöm, ➲ KRISTÓF

Az anális abuzus kivédése tényleg billentyűzetgyilkos. A Vezérlőpultban a Kezeléstechnikai központ - A billentyűzet használatának megkönnyítése címszó alatt, alul találsz egy a Billentyűzet beállításai kiemelést, nos, itt az ismétlődés sebessége és az ismétlés előtti idő legyen felcsavarva. Amúgy gamepaden elvileg könnyebb teljesíteni a kihívást, vagy makrózható billentyűzeten az adott gombnyomás-sorozatból minimális késleltetéssel összefűzve létrehozni egy makrót és azt csépelni. Létezik egy harmadik megoldás is, Cheat Engine a neve (http://cheatengine.org/), állítólag ebben a trainerben bekapcsolható a speedhack nevű funkció, ami az összes ilyen gomb-püffölős feladatot kilassítja, tehát sokkal könnyebb teljesíteni.

MADDEN 06

➲ Hali, gurusok!
Lassan lehetne nekem nyitni egy külön postafiókot, annyi levelet kaptok a játékaimmal kapcsolatban. Na, de lényeg a lényeg. Win 8.1-re szeretném feltenni a Madden 06-ot, de 6%-nál az EA/Trax14.eam fájlnál megakad, és nem megy tovább. Gondolom, kompatibilitási hiba lehet, így próbáltam társítani vlc-vel, de úgy sem működött.
Na, ebben kérném a megoldást.
Köszönettel: ➲ SANYAMAN

Nem hinném, hogy ez a konkrét jelenség kompatibilitási hiba – mármint, ha elkezd futni a telepítő, onnantól már csak a fájlok kicsomagolása/másolása zajlik. A VLC társítása dolgot sem teljesen értem, az eam gondolom a játék egy belső formátuma, de ezen nem szeretnék fennakadni, szóval

ha a telepítés megáll egy bizonyos fájlnál, akkor az bizony inkább az adathordozó vagy a médiaolvasó hibája (karcos a lemez, stb.). Amúgy azzal is gondban vagyok, hogy a Madden 06 nem mai gyerek, és még arra sem találtam hivatkozást, hogy Win7-en fut-e, szóval a Win 8 még nagyobb lutri...

THE CREW

➲ Szia, Tika!
Amikor elindítanám a Crew-t ezt írja ki: The Crew services are unavailable or you have lost your connection... Nem tudod, ez mi lehet?
A játék eredeti, a UPlayen van meg.
Válaszodat előre is köszönöm. ➲ PÉTER

Amennyiben ez nem ideiglenes probléma – értsd, 1-2 napon belül nem gyógyul magától, akkor nálad van a bibi. Háttérben futó alkalmazásokat lődd ki, különös tekintettel a Hamachi és egyéb virtuális hálózatokat létrehozó kliensekre. Egy próba erejéig a tűzfalat is kikapcsolhatod. És ha már semmi nem segít, akkor a C:\Windows\System32\drivers\etc nevű mappában van egy hosts fájl, ennek a tartalmát is törölni kellene. Ez ugye csak rendszergazdaként lehetséges, tehát a Jegyzettömbben készíts egy tök üres fájlt, és mentsd el hosts néven, de kiterjesztés nélkül, aztán másold át az iménti könyvtárba, hogy felülírja az eredetit (rendszergazdaként kérdésre igen), és restart...

MAFIA 2

➲ Sziasztok!
A fent említett játékkal, olyan problémám lenne, hogy a játék közben a kép fehéren villódzik. Nem tudom, mi lehet a baj, mert a játék hibátlanul, lagmentesen fut, csak e zavaró tényező miatt szinte játszhatatlan. Kérlek, segítsetek.
Hű olvasótok: ➲ BANDY

Ismert jelenség, az egyes AMD drivereket kísértő probléma, tehát ha a legújabbal sem oké, akkor próbálkozz meg a bétával: http://tinyurl.com/kvrmo2s
Utóirat. Annak idején a Catalyst 12.8 verziójú driverre történő visszalépés volt szinte az egyetlen orvosság, ami megoldotta ezt a problémát, csak ugye az már tényleg elég régi driver, mindenesetre abból is linkelek egyet: http://tinyurl.com/pdtn3eu

PAYDAY 2

➲ Sziasztok!
A fent említett játékkal akadt problémám. Ugyanis az történt, hogy egy hónapja akárhányszor belépnék egy munkába vagy lobbyba, tölt egy darabig, majd elkezd akadozni a betöltés és a hang, és utána kidob a játék, ugyanakkor a Steam is kilép. Ha tudtok, akkor legyetek szívesek segíteni, mert már nagyon szeretnék vele újra játszani.
Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ VINCE

Futtass le egy ellenőrzést a játékfájlokon: A Steam klienst indítsd rendszergazdaként (jobb katt, Futtatás rendszergazdaként), aztán a Játékok között a Paydayen jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése.

OMSI 2

➲ Az OMSI2-höz letöltöttem a Dél-Pest pályát, szóval, amikor elindítom a játékot és a DP pályát, ezt a hibaüzenetet írja ki: Zugriffsverletzung dei adresse 6e7a5037 in modul ltc game 32-99265.dll lesen von adresse 00000000.
A választ előre is köszönöm.

Valami nem passzol, vagy másolt verzióд van, és a patchek hiányoznak, vagy a mod rosszalkodik. Amennyiben a játék főkönyvtárában a TTData mappát kiüríted (előtte csinálj biztonsági másolatot), és úgy működik, akkor a modokkal van gond. Próbálkozhatsz újratelepítéssel (nézd meg, hogy a Dél-Pestből a legfrissebb verziót raktad-e föl - http://tinyurl.com/pcd2frb), és vedd lejjebb a grafikai beállításokat.

PS3

Lenne egy nagy problémám a fent említett konzollal kapcsolatban. Elkezdtem játszani és pár perccel utána elment az áram. Amikor visszajött, be akartam kapcsolni, megnyomtam a gombot, sípolt, ahogy szokott, és utána kialudt a lámpa. Azóta nem csinál semmit... Kihúztam, bedugtam mindent, de semmi, nem is értem, mi lehet a gond!
Nem tudtok valamit erre az esetre?
Válaszotokat előre is köszönöm.
A GURU LEGYEN VELETEK! ➲ WERACKER

Sajnos, ha egyáltalán nem kapcsol be (nem világít a készenléti led - áram alatt), akkor egyértelműen a szervizt kell célba venned (persze előtte másik konnektorban próbáld ki), mert az áramszünet valami érzékenyebb alkatrészt kifektetett. Amennyiben nafta van, csak nem kapcsol be, akkor Safe módban még elindulhat. A http://tinyurl.com/95cppoy oldalon látható videó megmutatja a bekapcsolási sorrendet, és ha már a Safe mód menüjéig eljutsz, akkor egy rendszer-visszaállítás felélesztheti a masinát.

PES 2014

➲ Kedves Guru!
A PES 14 megjelenésekor megkaptam a játékot és fel is raktam a gépre. Elindult és futott szépen, de később láttam egy videóban, hogy jött rá patch egy csomó újítással. Ezt a játék is írja, és hogy honnan tudnám letölteni a játékon belülről. Azonban nálam a beállítások és a kilépés fölött nincs ott
az online és hálózati játék ikonja. Kérlek, segítsetek, hogy honnan töltsem le a frissítést.
Előre is köszönöm: ➲ BALÁZS

A magyar rajongói oldalon minden szükséges dolgot megtalálsz: http://tinyurl.com/o2hfp4z

TEAM FORTRESS 2

A TF2-m kilépeget azzal a Windows console felirattal, hogy: „Not sandboxed", aztán visszaáll. Mi lenne a teendőm, vagy mit tudnátok javasolni?
Válaszotokat előre is köszi! ➲ DOMINIK

Valószínű, hogy vírus vagy valami más kártevő! Villámgyorsan beszerezni egy jobb víruskeresőt (ingyenes közül pl. a malwarebytes próbaverziója stb.).

THE TALOS PRINCIPLE

➲ Hali!
Megvettem a fent említett játékot, és nagyon tetszik (már végeztem a portalokkal, úgyhogy már jól jött), de le lehetne tölteni hozzá valahonnan magyarítást? Mert ugyan 70%-át értem, de nagyon jó lenne, ha egy (szak)fordítással játszhatnék vele, mert a számítógéppel folytatott beszélgetések igen érdekesek.
Válaszod várom és előre is köszönöm:
➲ LEMMING

Tudomásom szerint nem létezik hozzá magyarítás.

STEAM

➲ Kedves PC Guru!
A Steammel lenne problémám. Az egyik nap egy ismeretlen bejelölt, majd küldött egy linket. Nem törődtem vele, de miután tucatszor elküldte, végül megnéztem. Egy kép volt. Voltam olyan hülye, hogy lementsem, végül mintha feltörték volna a gépemet több mint 60 ismeretlen ember szerepel a barátlistámon, akik csak úgy ott lettek, és mind e közül a legidegesítőbb az, hogy ezt az én nevemben az összes ismerősömnek elküldi.
A segítségedet nagyon megköszönném...

Ügyes voltál :). Mindenesetre ez a remek iskolapéldája annak, hogy miért nem nyitogatunk meg ismeretlenektől származó linkeket, mellékleteket. A Steamben a Beállításoknál remélem a Steam Guard védelem be volt/van kapcsolva (mert ez garantálja, hogyha valaki másik IP-címről/gépről akar belépni, akkor egy e-mailben kapott kóddal előbb azonosítania kell magát). Amennyiben ki volt kapcsolva, változtass jelszót, és rögtön kapcsold be. Aztán elkezdheted felpakolni és izzítani a vírusirtókat, állítólag a Kaspersky TDSSKillere nagy százalékban megtalálja ezt a trójait. Persze ettől még aktív védelem is kell...

GTA 5

➲ Helló!
Azzal lenne a problémám, hogy amikor elindítom a játékot, akkor behozza ugye az alap képet, és utána azt írja ki, hogy: The Rockstar Game Services are unavaible.Please try again later or check the GTA Online Status page for maintenance and outage notifications.
A weboldalon azt jelzi, hogy minden szerver megy. Ezután csak kiléphetek vagy megpróbálhatom újra, de az sem megy. Nem értem mi a baj, mindent rendesen felraktam, és van 50mb/s-es letöltési sebességem is.
Légyszi, segíts, mert nagyon szeretnék játszani, ha már megvettem.
A válaszaid előre is köszi! ➲ KORNÉL

Valószínű, hogy a tűzfalban akad el, szóval, ha lenne a gépeden AVG, vagy egyéb védelmi eszköz, akkor átnyálazni, hogy nem tette-e tiltólistára a GTA5-öt. Router beállításainál is lehet keresgélni, pl. UPnP be van-e kapcsolva.
Ps. Ja, és ha valami hüje könyvtárszerkezetbe telepítetted, mondjuk Játékok nevű, vagy bármi egyéb ékezetes, extra karaktert tartalmazó mappába, az is okozhat ilyet.

BRUTÁLIS LETT A SONY XPERIA Z5 TRIÓ

Idén a Sony még nem nagyon villogott a felsőkategóriában, egészen az IFA-ig vártak, hogy leleplezzék az új zászlóvivőket. Maga a Z5 mondjuk nem lett túl különleges, tipikus 2015-ös nagyvad, 23 mpixeles főkamerával, Snapdragon 810-zel, Full HD-s kijelzővel stb. Van azonban valami, amit már régóta csak a japán vállalat képes nyújtani: kompromisszummentes „mini" gépeket. Régóta bevett szokás a nagy gyártók körében, hogy a csúcskategóriás gépeik nevével adnak el kisebb masinákat, amik aztán néha egész csalódást keltőek tudnak lenni, annyival gyengébb vas van bennük. Nem úgy a Z széria Compact utónévvel ellátott tagjai, amik szinte mindenben egyeznek a nagytestvérükkel. Most sincs ez másként, ami

azt jelenti, hogy a Z5 Compact 4,6 colos, 720p-s képernyő mögé pakolja az egyik legerősebb chipet, ami jelenleg elérhető mobil fronton. És akkor még nem beszéltünk a 23 mpixeles kameráról, amivel 4K-ban is lehet felvenni. Apropó 4K. Ezúttal a családnak lett egy harmadik tagja is, a Z5 Premium, ami a világon elsőként hozta el az okostelefonok világába a valódi UHD 4K-s kijelzőt. Mindezt 5,5 colon, tehát 800 feletti PPI-ről beszélhetünk, amit már valószínűleg nem is emberekre terveztek. Mivel ennyi pixelt nem könnyű megmozgatni, energiatakarékossági okokból a Sony is trükközik: a rendszer valójában Full HD-ben fut, de amint elindítunk egy videót, vagy elkezdünk képeket nézegetni, máris teljes pompájában viríthat a 8,3 millió képpont.

AZ ACER EGÉSZPÁLYÁS LETÁMADÁST INDÍTOTT GAMER VONALON

Legyen szó PC-kről, táblákról, vagy monitorokról, az Acer kínál megoldást az új Predator termékeivel. A cég monitorkínálatában mondjuk eddig sem voltak ritkák a kifejezetten játékosoknak készített kijelzők, de az ünnepek előtt még befut egy igazi gyöngyszem, a Z35-ös. Ez (ahogy a nevéből is kitalálható) egy 35 colos gigász, ami 21:9-es képarányú, tehát extra-szélesvásznú. A panel ívelt, és G-Sync módban elvileg képes elérni a 200Hz-es képfrissítési rátát is, ami elképesztőnek hangzik, ilyesmit még senki sem kínált, eddig 144Hz volt a maximum. Mivel a válaszidő 4ms-os, így valószínűleg prémium panellel van dolgunk, csak egy valamit sajnálunk: hogy a felbontás maradt 2560*1080. Valószínűleg a 200Hz nem menne a mostani DisplayPort mellett

nagyobb pixelszámmal, kérdés, hogy volt-e értelme meghozni ezt az áldozatot. Elvileg a beépített hangrendszer is elég ütős, de ilyet már sokszor mondtak a gyártók, majd elhisszük, ha meghallgattuk. Már csak terjedelmi okok miatt sem megyünk most át mindenen, amit az Acer az IFA-n bejelentett, viszont két termékről még mindenképpen beszélnünk kell: a Predator táblagépéről és telefonról. Még táblából sem láttunk sok olyat, ami kifejezetten játékra készült (Nvidia SHIELD Tablet volt talán az egyetlen komoly), de telefonból talán még egyet sem. Négy hangszóró, dögös kinézet és egy viszonylag erős központi chip várja majd a gamereket. Ha nem szúrja el a cég az árazást, akár komoly sikere is lehet a dolognak. Aztán remélhetőleg nem Angry Birdsre veszik majd őket...

LETISZTULT ÉS KÜLÖNLEGES BILLENTYŰZETET VILLANTOTT A COOLER MASTER

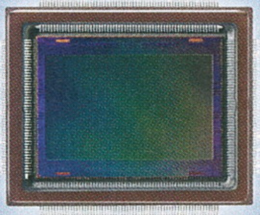
A Storm Quick Fire XTi természetesen mechanikus kapcsolókkal érkezik (választhatunk Red, Blue vagy Brown Cherry MX-ek közül), és mindegyik gombja egyedi ledet kapott. Vagyis inkább ledeket, mert egy piros és egy kék is megbújik a sapka alatt, mi dönthetjük el, épp melyik legyen aktív és milyen fényerővel. Akár egyedi világítótérképet is készíthetünk, és programozhatjuk a billentyűzetet extra szoftver nélkül is, mert szinte minden elérhető billentyűkombinációkon keresztül. A felsőkategóriás vasnak sajnos meg is kérik az árát, itthon 49 900 forintos matrica került rá.

A DARPA KUTATÓI ÉRZŐ MŰKEZET ALKOTTAK

Nem, ez még nem a Deus Ex világa, de a DARPA fejlesztése komoly mérföldkő lehet a művégtagok történetében. A szakértők elektródákat ültettek be egy férfi motoros és szenzoros agykérgébe, majd összekapcsolták ezeket a műkézzel. Az első teszten bekötötték az alany szemét, és véletlenszerűen hozzáértek az ujjaihoz, hogy lássák, érzékel-e ebből bármit. Mint kiderült mindent, amikor egyszer direkt két ujjához is hozzáértek, rákérdezett, hogy át akarják-e verni. Manapság egyre jobb végtagok készülnek, de az aggyal való kommunikációjuk még komoly kihívásokat tartogat. Mindenesetre úgy látszik a DARPA tett egy nagy lépést előre a témában.

250 MEGAPIXELES ÉRZÉKELŐT KÉSZÍTETT A CANON

Nemcsak a kijelzők esetében próbálják egyre feljebb tornászni a pixelszámot a mérnökök, hanem természetesen a képalkotó lapkáknál is. Ennek köszönhető az, hogy már mobil méretben is létezik 40 mpixeles kamera, ha pedig elnézünk a profi kamerák világába, akkor elképesztő dolgokat is láthatunk. A Canon például most mutatta be az első 250 megapixeles érzékelőt. Viszonyításképpen, a monitoroknál szép lassan terjedő UHD 4K felbontás „csak" 8,3 megapixel, tehát 30 ilyen képernyő kéne ahhoz, hogy natív felbontásában megcsodálhassunk egy képet, amit a Canon új érzékelője készített. A cég egy példában azt mondta, ez azt jelenti, hogy óriási teleobjektív nélkül akár egy 11 mérföldes magasságban lévő utasszállító repülőgép azonosító jelét is leolvashatjuk. Impresszív. Első körben egyébként nem a fotósoknak szánják az új lapkát, inkább megfigyelőrendszerekbe kerülhet be, ahol nincs olyan, hogy túl magas felbontás.



A ZOTAC ÓRIÁSI IZOMZATOT CSÚFOLT BE NAGYON KICSI HELYRE

A Zotac mérnöki gárdája már nem egy apró PC-t tervezett az utóbbi években, de olyan erőset, mint a Magnus EN970, még sosem raktak le az asztalra. Sőt, igazából talán mások sem. Az EN970 210x103mm-es alapterülettel rendelkezik, a magassága pedig mindössze 52,5 milliméter. Mégis ebben a testben elfér két 2,5 hüvelykes meghajtó, egy M.2-es SSD, akár 16GB memória, az alaplapon pedig egy mobil Core i5-5200U tart mozgásban mindent. Vagyis csak majdnem mindent, ugyanis amint elindítunk egy játékot, mozgásba lendül egy GTX970M, amit a Zotac valamiért GTX960-nak hív. 1280 shader és 3GB memória, ezt nyújtja a grafikus vezérlő, ami azt jelenti, hogy szinte bármire elég manapság, ha nincsenek irreális elvárásaink. A Magnus EN970 viszont szinte vágyik arra, hogy legyenek. A hátlapján négy darab HDMI 2.0-s kimenet van, tehát képes akár négy 4K-s monitor meghajtására is, ha esetleg munkára fognánk be. A játékot azért már nem erőltetnénk ennyi kijelzőn vele. Az első tesztek egyébként biztatóak, elvileg még porszívó hangja sincs a cuccnak, úgyhogy mi is szívesen megnéznénk belőle egyet élőben.

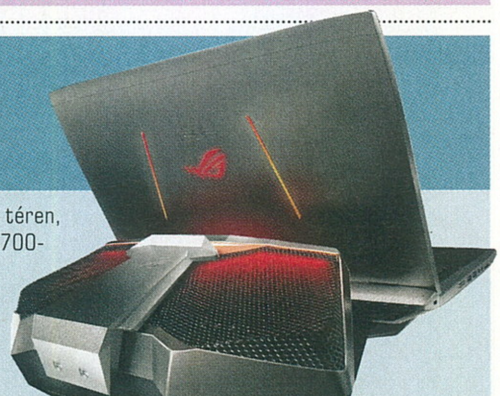
BEFUTOTTAK AZ ÚJ NEXUS TELEFONOK IS

A Google ezúttal két referencia készülékről is lerántotta a leplet, amit két különböző vállalat fejlesztett együtt a keresőóriás embereivel. A Nexus 5X az LG nevéhez köthető, míg a Nexus 6P mögött a Huawei mérnökgárdája áll. A 6P QHD felbontású (2560x1440) 5,7 hüvelykes AMOLED képernyővel kommunikál a világgal, a Snapdragon 810 legfrissebb változata ketyeg benne és természetesen minden extrával fel van szerelve, amit el lehet képzelni. Az egyik legnagyobb érdekessége, hogy a kamerái jóval nagyobb képérzékelő lapkákkal dolgoznak, mint a többi telefon, és ez jót tesz a fényérzékenységüknek, ragyogó képek készíthetőek velük még fényhiányos környezetben is. A kisebbik 5X már „csak" 5,2 hüvelykes panelt kapott, ami IPS technológiás és Full HD felbontású. Az LG akárcsak a G4 esetében, itt is egy Snapdragon 808-hoz nyúlt, hogy elejét vegye a melegedési problémáknak. A főkamerája viszont ennek is ugyanaz, mint a 6P-nek, szóval a fotós képességekkel biztos nem lesz probléma, de videózásnál, ha lassított felvételt akarunk, már be kell érni 120FPS-sel, 240 helyett. Hát, egye fene.

BEMUTATKOZOTT AZ ÚJ IPHONE PÁROS ÉS AZ IPAD PRO

Szeptember végén megjelentek az új iPhone-ok, és ahogy az várható volt, hozták a kötelezőt, tehát eladási rekordokat az Apple-nek. Az iPhone 6s és 6s Plus modellek csak néhány ponton fejlődtek a tavalyi gépekhez képest. Először is erősebb központi chipet kaptak, amiről túl sok konkrétumot egyelőre nem tudunk, de közel kétszer gyorsabban számolgat, mint a tavalyi, ha grafikus feladatokról van szó. Aztán tavaly azért már a maximalista rajongók is húzták a szájukat, hogy a 8 mpixeles kamera kezd karcsú lenni, úgyhogy az Apple végre lecserélte egy 12 mpixelesre, amivel már 4K-s videókat is lehet rögzíteni. Ezenfelül a képernyő immár képes nyomásszintek megkülönböztetésére is, tehát nemcsak az számít, hol nyomjuk meg, hanem az is, hogy milyen erővel. Valószínűleg ez lett volna a nagy újítása a telefonnak, de nem marketingelhették úgy, hogy világelsők lettek ezzel, mert a Huawei pár héttel beelőzte az almásokat. Ami talán az iPhone-oknál érdekesebb, hogy bár sokáig mantrázta az Apple, hogy nem kell 10 colnál nagyobb tábla, végül mégis elkészült az iPad Pro, ami egy 12,9 hüvelykes monstrum. A felbontása 2732 x 2048, IGZO panelt használ, és egy 8 mpixeles kamera is van a hátlapján. Ebben a gépben már az Apple A9X SoC dolgozik, ami a cég jelenlegi legerősebb chipje. Sajnos sok mindent erről sem tudunk, de valószínűleg a konkurenciát figyelembe véve is a legerősebbek között van. Lesz az iPad Próhoz opcionális toll is, és alaposan megkérik majd az árát, még a legolcsóbb változat is 800 dolláros lesz.

VÍZHŰTÉS EGY NOTEBOOKBA? AZ ASUS MERT NAGYOT ÁLMODNI



Az ASUS frissítette az IFA alatt a G szériás gamer notebookjait, amik hozzák a kötelezőt minden téren, de ezenfelül megbújt köztük egy igazi különlegesség is, ami egyelőre még nem jelent meg. A GX700-ban egy asztali GTX980 falja a pixeleket, és szükség is lesz rá, mert a notebook kijelzője 3840x2160-as felbontású. Ha ehhez a videokártyához hozzávesszük egy erős négymagos processzort, akkor könnyű belátni, hogy 17 colos méret ide vagy oda, ekkora területen ennyi hővel nehéz megbirkózni. Ezért is dönthetett úgy az ASUS, hogy vízhűtéssel próbálkozik, aminek hála akár tuningolhatjuk is a részegységeket. E miatt valószínűleg ez lesz idén a legerősebb notebook, de ennek megvan az ára is, és most nem csak az anyagiakra gondolunk. Ahogy a képen is látszik, a vízhűtőrendszer elég nagy puttonyt pakol az amúgy sem kicsi gépre, úgyhogy érdekes lesz lan partira szállítani ezt a masinát.

A VIRTUÁLIS VALÓSÁG KÜSZÖBÉN

[ÍRTA LOR] **Mindössze három év kellett, hogy minden eddiginél közelebb kerüljünk ahhoz, amiről hosszú ideje csak fantáziálunk: a nyolcvanas évek neon áztatta vízióiból kinőtt virtuális valóság 2016-ban már a boltok polcaira, és az otthonokba költözik.**

A nyolcvanas évek PC-s forradalmának idején a sci-fiírók mintegy tényként kezelték, hogy a jövőben virtuális világokban fogunk egymással találkozni, játszani, és különféle mindennapi tevékenységeket végezni - ami amellett, hogy rengeteg lehetőséget is rejt, egyszerre borzongató gondolat is. Az otthoni számítógépekkel aztán felbukkantak az első, virtuális eszközökkel való próbálkozások is, még igencsak kezdetleges formában - ráadásul a kilencvenes évekig sehol sem voltak a 3D-s játékok, nemhogy a teljesen valóságszerű VR-élmény. Ez idő alatt rengeteg minden változott a játékiparban, a VR pedig naiv ideaként hevert a sarokban. Egészen 2012-ig, amikor a mindössze 19 éves Palmer Luckey hivatalosan is bejelentette az Oculust Rift nevű virtuális valóság sisak létezését, és az utána következő években alaposan felbolygatta a tech-piacot.

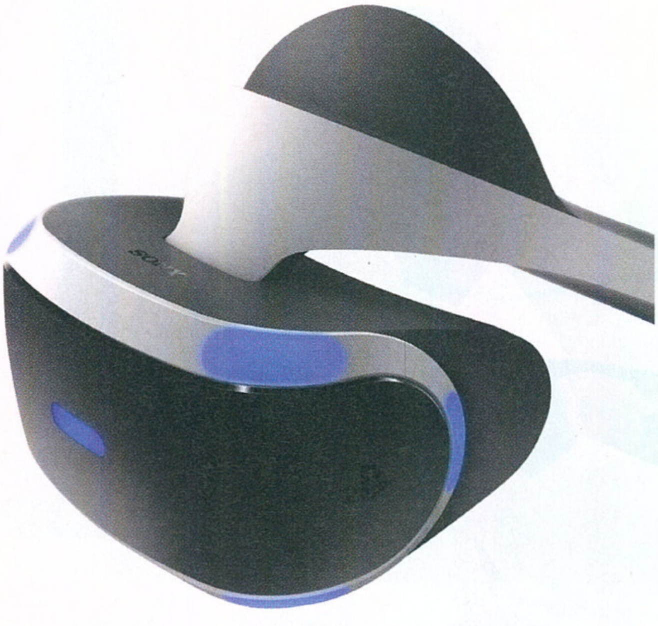
GARÁZSBÓL CARMACKHOZ

A sikersztori stílszerűen - akárcsak számos történelmi pillanat az informatikában - egy garázsban kezdődött. Luckey egy autókereskedő és egy háztartásbeli anya gyermeke, aki nem járt soha neves egyetemekre, és nem írt briliáns kódokat – sőt valójában újságírónak tanult. Azonban szenvedélyesen érdeklődött az informatika iránt, és minden szabadidejét videojátékokkal és sci-fi filmek nézésével töltötte. Tinédzser éveiben azzal kereste zsebpénzét, hogy konzolokat moddolt, iPhone-okat javított, és más Ebayről berendelt elektronikákkal ügyeskedett, az ebből származó pénzt pedig PC-je fejlesztésére költötte. Még csak 16 éves volt, amikor először próbált VR-sisakot építeni, persze az eredmény akkor még korántsem hasonlított a mostani formára.

Ezután rengeteg prototípus született, de Luckey számos olyan problémába botlott, amihez már más szakemberek segítsége is elkelt. 2010-ben már nem titkolta, hogy min dolgozik, és a Meant To Be Seen nevű 3D-vel foglalkozó fórum tagjaitól kért segítséget – köztük pedig véletlenül ott volt maga John Carmack is, az iD Software legendás programozója. Carmack figyelmét rögtön felkeltette az eszköz, és egy prototípust kért Luckeyt-ól, majd felvetette az ötletet, hogy a hardvert bemutassa az E3-on, ráadásul egy Doom 3: BGF Edition demóval. Itt látta meg az eszközt Brendan Iribe, a Gaikai termékmenedzsere, aki első komoly befektetőként állt be a fejlesztés mögé, és ezzel elkezdett szerveződni az Oculus kis csapata is.

Az igazi áttörést azonban a közösségi finanszírozás hozta: ekkorra már rengetegen voltak kíváncsiak az Oculusra, a kitűzött 250,000 dollár pedig röpke két óra alatt összegyűlt, valamint egy hónap leforgása alatt ennek többszöröse csorgott be: 2,4 millió dollár. Luckey időközben céget is alapított Oculus VR néven, CEO-nak az eddig mögötte álló Iribét, CTO-nak pedig Carmacket kérte fel, akik örömmel igent mondtak. A Kickstarter hozományaként még az évben kigördült az első fejlesztői kit is, így a programozók már elkezdhettek barátkozni az eszközre való fejlesztéssel. Izgalmas és aktív két év következett a Rift tökéletesítésével, 2014-ben pedig kigördült a második development kit is, illetve szeptemberben a Crescent Bay prototípus.

Az év legváratlanabb meglepetése azonban egy ajánlat formájában érkezett, amire kicsit habozva mondott igent a cég. Mark Zuckerberg, a Facebook alapítója 2 milliárd dollárért megvásárolta az akkor még csak másfél éves céget – annak ellenére, hogy gyakorlatilag még bevételt sem hozott, és kereskedelmi forgalomban levő termékkel sem rendelkezett, ami csak épphogy volt több egy prototípusnál. A tech történelemben senki sem ért el ilyen fiatalon ekkora sikert az utóbbi évtizedben, még maga Zuckerberg sem. Bár Luckey-t sokan bírálták döntése miatt, ő azonban megnyugtatta az érdeklődőket, hogy ez nem jelenti azt, hogy „eladta" volna



magát az Oculus: a Facebooknál jobb partnert nem találhattak volna, és nem csak az anyagi biztonság miatt. Zuckerberg neve egyben garancia arra, hogy a lehető legtöbb emberhez eljusson a VR, a videojátékok után sokkal szélesebb körben is – mely egyben a Facebook jövőjét is jelenti.

A SONY KONZOLON PRÓBÁLKOZIK

Azóta három év telt el, és hogy az Oculus nem csak egyszeri sikertörténet, hanem valódi forradalom, arra mi sem jobb bizonyíték, mint az idei E3 expó, ahol szinte minden a VR körül forgott, napjainkban pedig már szinte nincs is nagyobb technológiai konferencia egy újabb VR-eszköz bejelentése nélkül. A Kickstarter-kampány után a többi nagy cég is belátta, hogy a VR bizony elkezd valódi piaccá formálódni.

Természetesen közvetlenül az Oculusszal felvenni a versenyt butaság lenne, ezért más területeken gondolkodnak a cégek, ahol még pont idejében megszilárdíthatják helyzetüket. Leggyorsabban a Sony lépett, akik saját konzolukra hozzák el a VR-élményt. A 2014-es Game Developers Conference-n bemutatták a Project Morpheus néven futó VR-headsetet, ami végül a PlayStation VR nevet kapta. A lépés nem meglepő, hiszen a játékos mozgásának meghatározásához, és az irányításhoz már szinte adott volt a saját technológia – a PlayStation Camera és a PlayStation Move.

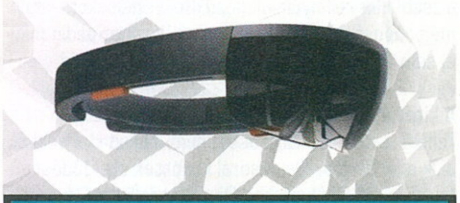
Maga az eszköz egy 1080p felbontásra képes, 5,7 hüvelykes Full HD kijelzővel rendelkezik, és 100 fokos látómezőre képes. Az először bemutatott prototípus hat LED-del rendelkezett a fejmozgás követéséhez, addig a végleges már 9-cel. Ami kiemeli a többi eszköz közül is, az a 120Hz-es képfrissítési ráta, ami jobb, mint az Oculus Rift és a HTC Vive 90HZ-es teljesítménye. A Sony ráadásul impozáns partnerekkel is beszélt már szoftverekkel kapcsolatban, köztük van többek közt az Epic Games, a Crytek, az Autodesk és a Unity. Ugyan pontos megjelenési dátumot még nem tudni, a Sony nem szeretne sokáig késlekedni a piacra dobással, amit már a jövő év első felére terveznek, az árról pedig csak annyit mondtak el, hogy egy baráti, „új játékos platform áráért" lesz kapható.

A VALVE SEM MARAD KI BELŐLE

Kész csoda lenne, ha mindezek után a Valve nem rukkolna elő valamivel: az idei Mobil Világ Kongresszuson a HTC jelentette be, hogy a Valve-vel karöltve dolgoznak egy VR-szemüvegen. Szinte sejteni lehetett, hogyha Valve, akkor a fejlesztés a Steamhez is kapcsolódni fog, és így is lett. A HTC Vive névre keresztelt különlegessége az lesz, hogy rendelkezik Steam bázisállomás támogatással – ez azt takarja, hogy 5x5 méteres területen a Vive képes lesz követni a játékost, és így bejárható tereket is létrehoz. Ezt 70 szenzor segítségével teszi majd, és az alapján alakítja ki a virtuális teret, hogy merre járkálunk a lakásban.

OCULUS

Gyártó: Oculus VR
Platform: Microsoft Windows
Megjelenés: 2016
Ár: -

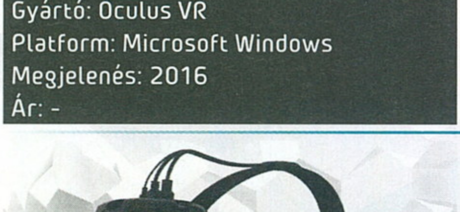


HOLOLENS

Gyártó: Microsoft
Platform: Microsoft Windows
Megjelenés: 2020?
Ár: -

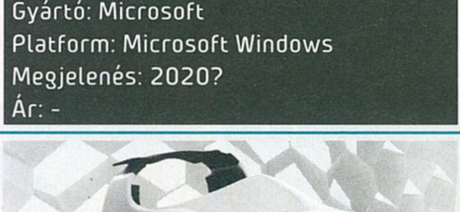
PLAYSTATION VR

Gyártó: Sony
Platform: PlayStation 4
Megjelenés: 2016
Ár: -



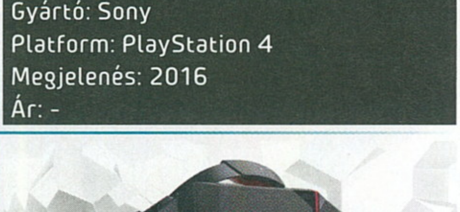
HTC VIVE

Gyártó: HTC / Valve
Platform: PC
Megjelenés: 2016
Ár: -



FOVE

Gyártó: FOVE Inc.
Platform: PC
Megjelenés: 2016
Ár: -



STARVR

Gyártó: Starbreeze
Platform: PC
Megjelenés: 2016
Ár: -

A Vive elején két kamera is lesz, ami valószínűleg a játékos kezét is feltérképezi majd, akár csak a Leap Motion. Ehhez két vezeték nélküli, multifunkciós kontroller érkezik. A Vive-ban két, 1200x1080 képpont felbontású panel szolgáltatja majd a képet másodpercenként 90 képkockás frissítéssel, ami tökéletes ugrás- és késésmentes képet fog produkálni, és a források szerint a látótér is teljesen lefedett lesz. Kíváncsiak vagyunk, hogy a szobában való botorkáláshoz milyen fejlesztések érkeznek majd, az viszont jó előjel, hogy a HTC egy nyílt fejlesztői platformot is felvásárolt, amivel exkluzív alkalmazásokat lehet fejleszteni az eszközre. A fejlesztői kit tavasszal fog érkezni, és a tervek szerint év végén már mindenki által megvásárolható lesz – nem tudni, milyen áron.

FELKÉSZÜLNEK MÉG

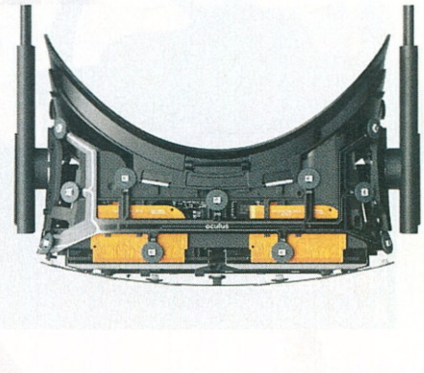
A Fove INC egyenesen már a következő lépcsőfokra készül, és a világ első szemmozgáskövető VR-headsetjén dolgozik. A májusban indult Kickstarter-kampánnyal 480,000 dollárt sikerült összekalapozni az akkor már negyedik prototípusnál járó headsetre, az összegyűlt összegből pedig az eszköz fő magját alkotó szemkövető szenzort és az ergonómiát fogják finomítani. A többi VR eszközzel egyelőre mozgásérzékelőkkel és kézzel irányítható kontrollerekkel lehet navigálni a virtuális valóságban, de kétségkívül a szemmozgás követése a legkényelmesebb megoldás, amellyel gyorsan és pontosan megoldható a feladat. A specifikáció szintén impozáns: a Quad HD kijelző (2560x1140) 100 fokos betekintési szöggel rendelkezik, és 60 képkocka/másodperces frissítéssel dolgozik majd, amelyet a fejlesztők idővel próbálnak felhozni 90fps-re. Természetesen ez az eszköz is erős PC-t követel majd, ideális esetben olyan vasat, amely képes a modern címeket 2560x1440 felbontásban legalább 100fps körül futtatni. Az eszközre kimondottan könnyű lesz portolni, lévén beépített Unity, Unreal Engine és CryEngine támogatást kap. Az első fejlesztői csomagok idén startolnak, a kickstarteres követők pedig legkorábban 2016 májusa körül kapják meg a készüléket.

Az idei E3 egyik legnagyobb meglepetését azonban a Starbreeze hozta, akik szintén megvetnék lábukat a VR-ban. A Riddick-sorozatot, a The Darkness és a PayDay 2 játékokat fejlesztő stúdió StarVR nevű eszközének egyetlen különlegessége az lesz, hogy 210 fokos vízszintes, és 130 fokos függőleges látószöget kínál 5120x1440-es felbontással, mely nagyobb minden más bejelentett VR-eszközénél. A kérdés már csak az, hogy ehhez milyen erős PC kell a felhasználóknak, akiknek már az Oculus esetén is mélyen a zsebükbe kell nyúlniuk gépük fejlesztésekor – egy még impozánsabb hardver használatához pedig már el sem tudjuk képzelni, milyen erőmű kell majd.

Ma még egyszerűen elképzelhetetlen, egészen pontosan milyen változásokat hozhat számunkra a VR!

A kiterjesztett valóság is egyre érdekesebb Természetesen a Microsoft sem marad ki a buliból, akik egyrészt az Oculusszal kötöttek szerződést (a végleges Oculus Xbox One kontrollerrel jön, és alapból Windows 10 támogatást kap), másrészt a kiterjesztett valóság (AR) terén próbálnak egyedit alkotni az immerzív játékélmények világában. A HoloLens nevű eszközük digitális képeket, hologramokat vetít ki a valódi világba, amik így a valóságos térrel keverednek, ez pedig egy speciális szemüveggel látható. A terek keveredését nagyjából úgy képzelhetjük el, mint mikor Vasember nyomkodja a különféle holografikus paneleket, ráadásul a film nem is áll messze a valóságtól: a windowsos alkalmazásokat valóban bárhova kivetíthetjük a lakásban, és kedvünk szerint nagyíthatjuk, bezárhatjuk, és bütykölhetünk velünk.

A Build 2015 konferencián mindezt már akcióban is láthattuk: egy berendezett szobában különféle univerzális Windows appokat vetítettek ki, mint például naptár vagy a falra vetített filmlejátszó. A HoloLens azonban kicsit komolyabb tervekkel készül, és rengeteg területen hasznosítható lesz, például az építészet, az oktatás, a formatervezés és a robotika területén. A játékosoknak azonban a Minecraft-demó volt a legérdekesebb: az építőjáték szintén hologramként vetült ki a szobába, az építőelemeket pedig a felhasználó szabadon mozgathatta. És hogy mikor kaphatjuk meg mindezt? A redmondi cég egyelőre nem siet el semmit, és még legalább ötéves életutat saccolnak a fejlesztéshez és teszteléshez, mire eljuthat a végfogyasztókhoz.



MIVEL FOGUNK JÁTSZANI?

A VR technológia korai adaptálói a játékosok lesznek, főleg azért, mert jelenleg a videojáték-ipar képes egyedül teljes 3D-s világok létrehozására. Az Oculus is erre fókuszál a korai időszakban, és megjelenéskor már számos tartalom lesz hozzá. Bár várhatóak már korábban fejlesztett játékok portjai, a legtökéletesebb élményt a kimondottan Oculusra írt programok fogják kínálni, ami kétségkívül rendkívül érdekes hatással bír majd bizonyos játékműfajokra is. Képzeljük el, hogy a belsőnézetes FPS-eken túl milyen izgalmas megoldásokat láthatunk kalandjátékban, szerepjátékban, kártyajátékban.

Az E3-on már ilyen címeket is bemutattak a hardveren, szinte minden stílust lefedve. Aki a dungeonökben mászkálna, annak ott lesz a Chronos, a lovecrafti horror kedvelői az Edge of Nowhere-rel borzonghatnak meg. Az Esper című kalandban az elménkkel irányíthatunk tárgyakat, a Damaged Core pedig a hackelésre épít. Palmer Luckey elmondása szerint körülbelül 20 partnerrel dolgoznak, ezek közül sokan külsős független fejlesztők, és még legalább kétéves fejlesztési időt jósol a kimondottan Oculusra írt programok megjelenésének. Addig olyan nagy játékok portjait próbálhatjuk ki, mint az Alien: Isolation, a Project CARS, az Elite: Dangerous, az Euro Track Simulator 2 és a Dirt Rally, a Final Fantasy XIV, a Surgeon Simulator vagy a Thief. A konzolosok a PlayStation VR-ral pedig olyan PS4-es játékokkal játszhatunk, mint az ARK Survival Evolved, a Battlezone, a Dead or Alive Xtreme 3, az EVE Valkyrie, a Project CARS.

A JÁTÉKON TÚL

Látható hát, hogy a videojátékok előtt egy rendkívül izgalmas korszak áll, de hosszú távon más területeken is hatalmas lehetőségek rejlenek a technológiában. A YouTube-on már jelenleg is külön csatornán böngészhetünk 360 fokos videókat – ezekben a felvételekben körbe tudunk nézni, ugyan egyelőre még csak a kurzor húzkodásával, de hamarosan VR-támogatást kapva mi is benne lehetünk a videóban. Az Oculus pedig alapból az Oculus Cinema ingyenes alkalmazással érkezik majd, mellyel a felhasználó úgy nézhet mozifilmeket egy virtuális térben, mint a valóságban, ráadásul hálózaton keresztül. Így egyszerre több ember nézheti ugyanazt a filmet, és az avataroknak köszönhetően egymást is látják, beszélgethetnek és interakcióba léphetnek filmnézés közben. Ez már nagyon közel áll ahhoz, amit Neal Stephenson csak úgy hívott Snow Crash című regényében, hogy metaverzum.

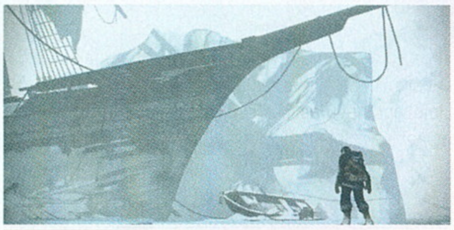
Bár ezek izgalmas elképzelések, megvalósulásukig még jó pár esztendő fog eltelni. Az Oculus Rift és a többi eszköz is eleinte luxuscikknek számít majd, és sok év kell a szélesebb körben való elterjedésükhöz – Zuckerberg szerint legalább 10-12 évet kell várnunk arra, mire a VR-eszközök elérik a kritikus tömeget és a hétköznapi ember számára is megfizethető eszközzé válnak. Ez elsőre bizarrul hangozhat, de gondoljunk csak bele abba, mennyire szkeptikusan tekintettünk egykor az okostelefonokra, vagy akár az otthoni számítógépekre… G

A lehetőség, hogy saját kezünkkel húzzuk fel a Minecraft épületeit, egyszerre borzongató és rendkívül izgalmas.

Chronos

Kiadó:
Fejlesztő: Gunfire Games
Műfaj: akció-RPG

■ A Vigil Games (Darksiders) fejlesztőiből verbuválódott Gunfire Games alkotása egy igazán egyedi, kicsit a Journey és a Dark Souls keverékének tűnő akció-RPG, melyben a hőssel az évente egyszer megnyíló labirintust kell felderítenünk, így békét hozva földünkre.



Edge of Nowhere

Kiadó:
Fejlesztő: Insomniac Games
Műfaj: kaland-akció

■ Spyro, Resistance… az Insomniac Games nem jár a szomszédba remek ötletekért, így legújabb produkciójuk is messze az egyik legígéretesebb darab a VR-felhozatalból. A lovecrafti alapokkal rendelkező horror erősen merít a kultikus Eternal Darkness-ből.

Esper

Kiadó:
Fejlesztő: Coatsink Software
Műfaj: logikai

■ Ez a játék a legnagyobb kérdőjel a felhozatalból, elvégre sokat még nem tudunk a felhasználót a hetvenes évekbe elkalauzoló programról. A sztori szerint az emberek különleges képességre ébrednek, így mi is tárgyakat mozgathatunk elménk erejével. Meglátjuk…

EVE Valkyrie

Kiadó: CCP Games
Fejlesztő: CCP Games
Műfaj: akció

■ Minden idők egyik legjobb űrhajós játéka érdekes irányt vesz: a több mint tíz éve futó Eve Online VR-os spinoffja egyenesen a pilótafülkébe ültet, hogy szó szerint testközelből éljük át az űrharcok intenzitását, ráadásul Unreal Engine 4-gyel megtámogatva.

Ozone Strike Battle

MAGYARUL BESZÉLŐ MECHANIKA

[ÍRTA WILSON] **Cherry alapokkal, alumíniummal és magyar kiosztással támadja be a mechanikus billentyűzetek piacát a spanyol Ozone: megérkezett a Strike Battle, a kategória talán legkompaktabb versenyzője, egyenesen a hazai közönség igényei szerint formálva.**

PC GURU AJÁNLOTT

Ha egy gyártó meg akarja vetni a lábát egy országban, csak jót jelenthet: általában azt, hogy igenis létező piac, és nem csak egy kerekítési szám a globális világban. Magyarország úgy tűnik, hogy az előbbi kategóriába esik, hiszen a spanyol Ozone Gaming idén olyan sebességgel tört be az országba, hogy azóta már nem csak rendes hazai importőrük és hivatalos magyar oldaluk van, de még az olyan eszközöket is hajlandóak a piac igényeihez igazítani, mint a mechanikus billentyűzet, ez pedig az a kategória, ahol Magyarországon bizony egyáltalán nem nagy a választék. Ezek után valóságos csoda, hogy a Strike battle nem csak, hogy betölti ezt az űrt, de annyira jól teszi, hogy az Ozone-nál jóval menőbb brandek is örömmel vennék a nevükre.

SZÉLES VÁLASZTÉK

A bevezetőből tehát kiderült, hogy a Strike Battle mechanikus billentyűzet, vagyis nem hagyományos, membrán alapú technológiát használ, ráadásul kategóriáján belül is talán a létező legjobb alapokra, a német Cherry-gyár 1985 óta létező MX-kapcsolóira épül, és még csak nem is egyre, hiszen a Cherry egyik legnagyobb előnye, hogy minden létező igényt kiszolgál. A Strike Battle a négy legnépszerűbb variációban kapható: fekete, piros, kék és sárga MX-kapcsolóval is hazavihető, így garantálva azt a keménységet, hangerőt és gyorsaságot, amit a felhasználó a leginkább kedvel. A mi tesztpéldányunk piros volt, amit kifejezetten a gamereknek fejlesztettek ki, mert gyorsan lenyomható, és a keménysége is megfelelő a folyamatos és intenzív kattogtatáshoz. Éppen ezért nem is túl halk darab, szerencsére egy írógép szintjét nem üti meg, de azért tudatja a közelben lévőkkel, hogy itt bizony kemény munka folyik.

MAGYAR LAYOUTTAL RENDELKEZŐ MECHANIKUS BILLENTYŰZETBŐL ALIG LÉTEZIK, DE AZ OZONE STRIKE NEM CSAK EZÉRT AJÁNLOTT, HANEM MERT KIVÁLÓ TERMÉK.

Kemény és magyar: a Strike Battle azon rettenetesen kevés mechanikus billentyűzet közé tartozik, melyen a hosszú í és minden más magyar ékezetes betű is megtalálható, így nem csupán szimpla játékhoz jön jól, de rendes irodai munkához - az már persze más kérdés, hogy ki az, aki mechanikus billentyűzettel akar, mondjuk, egész nap excelezni. Ezt ellensúlyozza, hogy minden szükséges gyorsbillentyű megtalálható rajta a médialejátszó vezérléséhez, a hangerő erősítésével kezdve az indításon és a leállításon át egészen a teljes mute-olásig. Egy dolog viszont látványosan hiányzik a padról: a numerikus rész. A Strike Battle kompakt billentyűzeten, csak és kizárólag a legszükségesebbek vannak rajta: igazából kevés olyan szituáció van, ahol jelentős hiányérzetet okozna a numpad eltörlése (bár mondjuk vannak szimulátorok, amiknél ez komoly problémát jelenthet), ezért cserébe viszont tényleg elképesztően apró, akár hordozható eszközről is beszélhetünk.

LUXUS ELÉRHETŐ ÁRON

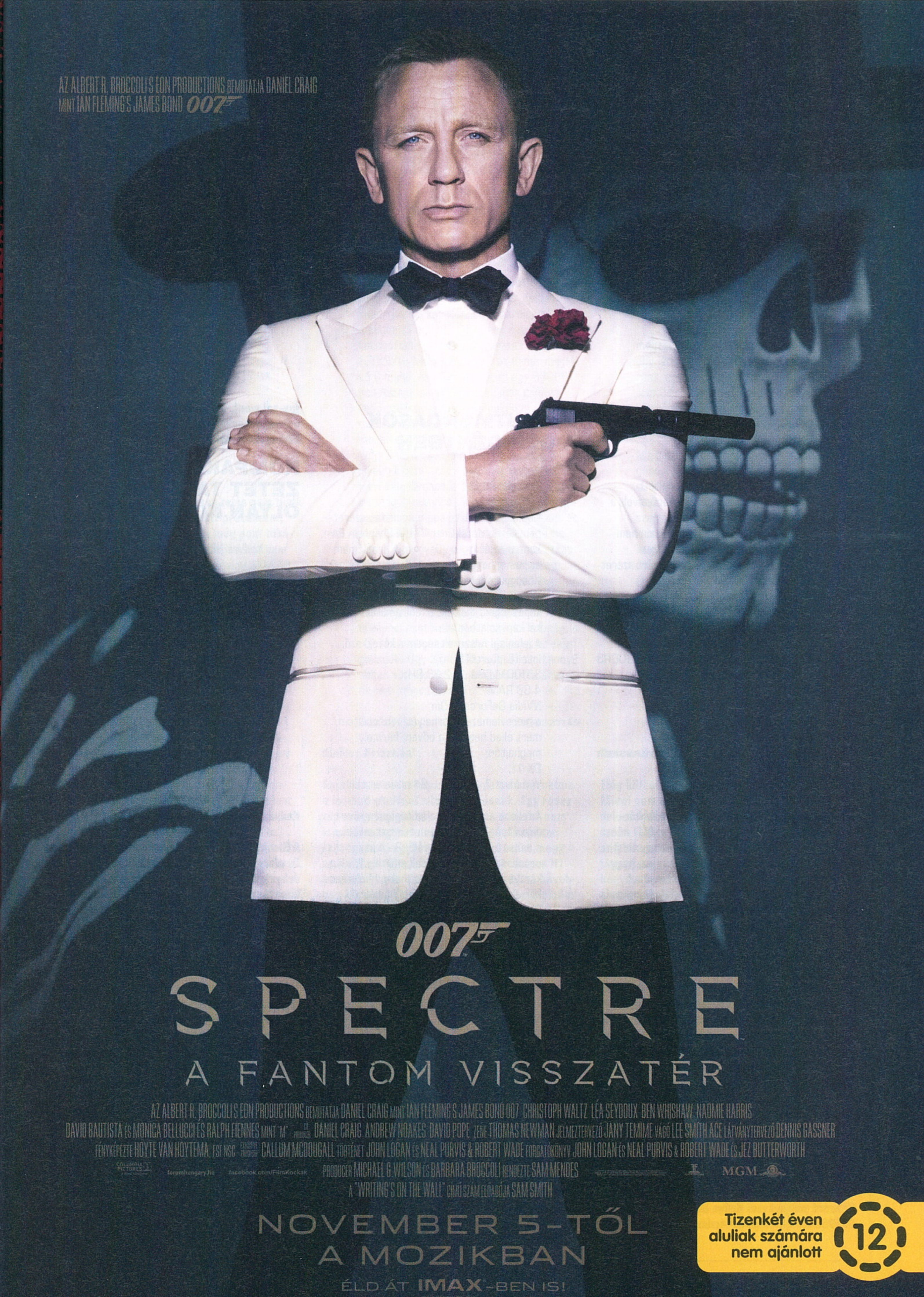
Ráadásul mindezt egy baromi jó tapintású alumínium lap fogja össze, amely nemcsak remek tartást ad neki, de olyan súlyt is, hogy egy másodpercig se kelljen amiatt aggódnunk, hogy játék vagy vad gépelés közben esetleg elcsúszna az egész az asztalon. Az anyagminőség kifejezetten jó, nem túlzás azt állítani, hogy az e téren nem mindig brillírozó, de jóval drágább Razer eszközeinél is jobb tapintású műanyagot használ, a fémről nem is beszélve.

A kusztomizációról természetesen saját keretprogram gondoskodik, ahol nemcsak 30 makró állítható be, de öt külön profil is létrehozható, így akár külön játékokhoz vagy műfajokhoz is hozzáigazítható az, hogy a legfőbb billentyűk hogy viselkedjenek, sőt, még az is belőhető, hogy mennyi legyen a billentyűk válaszideje. A keretprogram csendes, nem zargat tálcaértesítésekkel, és nem is frissül gyakran, mert már gyári állapotában mindent tud, amit kell.

A nagy kérdés persze az, hogy mennyiért: a mechanikus billentyűzetek még jó darabig luxuscikknek fognak számítani, hiszen az általuk használt kapcsolók egyáltalán nem olcsók, de egy elkötelezett gamer számára tényleg egy teljesen új világot tudnak megnyitni. A Strike Battle-t kifejezetten barátságos áron mérik, a hazai boltokban körülbelül 25 ezer forintot kérnek érte, ennél olcsóbban ilyen minőségi mechanikus billentyűzethez, ráadásul magyar kiosztásúhoz nem is nagyon lehet jutni.

Eszköz: **mechanikus billentyűzet**
Info: **www.cougargaming.com**
Ár: **kb. 25.000 Ft**

PRO	KONTRA
– remek anyagminőség – Cherry alapok – magyar kiosztás	– a numerikus rész azért hiányzik



AZ ALBERT R. BROCCOLI'S EON PRODUCTIONS BEMUTATJA DANIEL CRAIG
MINT IAN FLEMING'S JAMES BOND 007
007
SPECTRE
A FANTOM VISSZATÉR
AZ ALBERT R. BROCCOLI'S EON PRODUCTIONS BEMUTATJA DANIEL CRAIG MINT IAN FLEMING'S JAMES BOND 007 CHRISTOPH WALTZ LÉA SEYDOUX BEN WHISHAW NAOMIE HARRIS
DAVID BAUTISTA ÉS MONICA BELLUCCI ÉS RALPH FIENNES MINT "M" CO PRODUCER DANIEL CRAIG ANDREW NOAKES DAVID POPE ZENE THOMAS NEWMAN JELMEZTERVEZŐ JANY TEMIME VÁGÓ LEE SMITH ACE LÁTVÁNYTERVEZŐ DENNIS GASSNER
FÉNYKÉPEZTE HOYTE VAN HOYTEMA, FSF NSC EXECUTIVE PRODUCER CALLUM MCDOUGALL TÖRTÉNET JOHN LOGAN ÉS NEAL PURVIS & ROBERT WADE FORGATÓKÖNYV JOHN LOGAN ÉS NEAL PURVIS & ROBERT WADE ÉS JEZ BUTTERWORTH
COLUMBIA PICTURES
forumhungary.hu
facebook.com/FilmKockak
PRODUCER MICHAEL G. WILSON ÉS BARBARA BROCCOLI RENDEZTE SAM MENDES
MGM
A "WRITING'S ON THE WALL" CÍMŰ SZÁM ELŐADÓJA SAM SMITH
NOVEMBER 5-TŐL
A MOZIKBAN
ÉLD ÁT IMAX-BEN IS!
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12

írta: Mr. Torque

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

2+2 AZ SAJNOS NÉHA EGYENLŐ 2-VEL

Lenne egy kérdésem a fent említett dologgal kapcsolatban (videokártya volt a címben):
Szeretnék venni még egy VGA-t, de nem tudom, hogy egyezik-e a kettő típus.
Mostanában a 2GB nem elég, ezért szeretnék bővíteni 4GB-ra.
Jelenlegi:
GIGABYTE GV-R726XOC-2GD R7 260X 2GB GDDR5 PCIE
Vásárolandó:
GIGABYTE Radeon R7 260X OC 2GB GDDR5 128bit PCI-E (GV-R726XOC-2GD)

Válaszotokat előre is köszönöm:
A GURU LEGYEN VELETEK!

HŰ ELŐFIZETŐTÖK: **WERACKER**

Kedves Weracker!

Sajnos az egy általános tévhit, hogy többkártyás rendszerek esetében (CrossFire, SLI) a memóriák mérete összeadódik, de sebaj, most tisztába tesszük a dolgokat! A valóság az, hogy a felhasznált adatokra mind a két kártyának szüksége van. Rengeteg helyet foglalnak ugyanis a memóriában a textúrák például, és mivel mind a két kártyának készítenie kell a képkockákat, szükségük van rájuk. Bizonyos módokban lehet egy kicsit spórolni a készülő kép bufferének méretével, de az elég marginális manapság a memória egészéhez képest. A jövőben a DX12 miatt a fejlesztők is piszkálgathatják majd, hogyan legyenek elosztva a feladatok a GPU-kon, és előfordulhat, hogy az egyiken csak GPGPU számítások futnak, a másikon pedig a grafika, de nem valószínű, hogy ez általánossá válik a jövőben. Így egy SLI vagy CrossFire rendszerrel jelenleg csak nagyobb teljesítményt tudsz elérni, több memóriát nem. Én azt javaslom, add el a 260X-edet, add hozzá a befolyó összeghez, amit a második kártyára szántál, és vegyél egy használt 3-4GB-os kártyát, ami elég erős. Egy R9 280 3GB például tökéletes lehet a céljaid elérésére (sajnos újonnan kezd ritkasággá válni, és ezért már sokszor drága is, úgy már inkább GTX960-R9 380 vonalon érdemes mozogni).

ELLENTMONDÁSOK A GÉPIGÉNYBEN

Tisztelt, PC GURU-csapat!

Komoly, hozzáértő segítségeteket szeretném kérni Metal Gear V: The Phantom Pain, kontra saját laptop ügyben. A problémám az lenne, hogy számomra nem egyértelmű - bárgyúságom miatt előre is ezer bocs -, amit a gepigeny.hu-n állítanak a laptopom képességeit illetően, a fent említett játékkal kapcsolatban.
A jelenlegi felszereltségem a következő:

- Intel(R) Core(TM) i7 3610QM CPU @ 2,30 GHz;
- 4 GB RAM;
- NVidia GeForce 610m; a merevlemezem tárhelyét nem említem, mert akad hely rajta bőven, bármely meghajtón;
- DX 11;
- Windows 7 Ultimate - 64 bites verzió.

A feljebb említett oldalon minimum követelménynek az i5-ös processzort említik, s mégis - lássatok csodát! :P - a saját processzoromat kevésnek említik. A videokártyám - ha minden igaz - alap beállításokon elvezérli Hideo Kojima bá' csodáját. Szerintetek létezik az, hogy boldoggá tegyem magam az asszonykámon és gyerekeimen kívül eme játékkal, ezen a laptopon?

Segítségeteket előre is köszönöm! (Hatalmas respect az egész GURU- csapatnak!)

PITYU

Kedves Pityu!

Olyan szépen írtad a végét, hogy be kellett rakjalak ide (mindenképpen mutasd meg az asszonynak is ezt a GURU-t :)). Nem tudom pontosan, hogy az említett oldal mit néz a processzorodon, de lehet az a baja, hogy az asztali négymagos i5-ökhöz képest a mobil processzorodnak alacsonyabb az órajele. Ettől függetlenül bőven elég a Phantom Painnek, mert még mindig egy nagyon erős processzor, ami viszont problémás, az a GT610M, az sajnos már a maga idejében sem volt egy izomgolyó. Találtam egy videót, amiben minimumra véve, 720p-ben futtatták még a Ground Zeroest egy 610-esen, és körülbelül 18-30 fps-sel ment, helyzettől függően. Ha ez megfelel neked, akkor vágj bele, ha nem, akkor inkább a következő gépen.

KOMPAKT BILLENTYŰZETET TALÁLNI NEM IS OLYAN KÖNNYŰ

Kedves Mr. Torgue

A segítségedet szeretném kérni. Sajnos kicsi a hely, ahol az egér és a billentyűzet van. Új asztalt nem szeretnék venni, ezért gondoltam, hogy veszek egy numpad nélküli billentyűzetet. A „lapos" billentyűket szeretem, de ha nincs olyan, az sem baj. A lényeg, hogy ne legyen drágább 10 ezer Ft-nál, és ne legyen vezeték nélküli. A Razer BlackWidowot néztem ki, de az nekem nagyon drága. Remélem, tudsz nekem segíteni.

Előre is köszönöm a választ:

EDMOND

Kedves Edmond!

A BlackWidow-nál vigasztaljon, hogy nem lapos, és nincs magyar kiosztású belőle sajnos (a drága gamer billentyűzeteknél ritka a magyar kiosztás). Igazából én minden egyes numpad nélküli asztali billentyűzet bejelentésénél azon szoktam gondolkozni, hogy ennek mi értelme van, számít-e az az öt centi, de már csak azért örülök a levelednek, mert kiderült, hogy van, amikor igen. Sajnos a nagy gyártók nem igazán szoktak foglalkozni a témával, úgyhogy 10 ezer forint alatt főleg nevenincs cégek katasztrofális minőségű termékeivel lehet találkozni. Egy kivétel talán van, bár nekem az már eléggé tömörített, de vess rá egy pillantást: Genius LuxeMate i200 (3-4k). Az után a következő, ami - szerintem- megfontolásra alkalmas, már 10 ezer forint felett van, a Zalman KM-500-as, ami mechanikus billentyűzet, és ez az árán is meglátszik (13-16k). És sajnos angol... magyarban a legolcsóbb a Tesoro Tizona, aminek már kettessel kezdődik az ára. A Genius billentyűzethez élőben sajnos nem volt szerencsém, de olvastam róla pár véleményt, amik nem voltak rosszak, és párom régebben az egyik elődjét használta, ő is elégedett volt vele.

AZ FX-6100 MÉG ÁLLJA A SARAT!

Tisztelt PC Guru!

Segítségeteket szeretném kérni az alábbi ügyben. A lentebb látható konfigomba szeretnék új videokártyát. Konkrétan GTX950 ill GTX960 2GB-os kártyákat néztem. A kérdésem az lenne, hogy javasoljátok-e, mármint hogy nem túl nagy lépés-e, kihasználja-e a kártyát, vagy esetleg a proci is cserére szorul. Konfig:
Asus M5A78L LE
AMD FX-6100
Kingston HyperX KHX1600C9D3/4GX
NVIDIA GeForce GTX 560
Válaszotokat előre is köszönöm.
Üdvözlettel:

MOLNÁR ATTILA

Kedves Attila!

Bár az FX-6100 a mai mezőnyben talán nem tűnik erősnek, azért nem egy elveszett processzor, az általad választott kártyákhoz még pont tökéletes lehet. Kevés olyan játék van, aminél nem lenne képes a maximumot nyújtani egy GTX960 mellette.

A ZÚGÓ MIKROFON BALLADÁJA (AMIVEL NEM AKARNAK ÉLNI)

Sziasztok!

Az augusztusi számotokban mutattátok be ezt a headsetet: Logitech G230. A problémám az vele, hogy a mikrofonja nem a legjobb. Zúg rendesen, és nagyon halk vagyok, ha megszólalok. Már mindent kipróbáltam, de nem javít semmi. A többiek is jelezték felém, hogy nem a legjobb a mikrofonom. Én ezt tudom most már, tenni is akarok valamit, de nem tudom mit. Kérlek titeket, segítsetek, mert nem akarok rossz mikivel élni. Szóval a problem: zúg, igenis van háttérzaj, és nagyon halk.

BENI

Kedves Beni!

Ha az előző mikrofonoddal nem volt problémád, akkor mivel analóg készülékről van szó, nem szoftveres eredetű lesz a gond, vidd vissza garanciális ügyintézésre a terméket. Nálunk legalábbis rendesen teljesített a G230, ráadásul most is van olyan a környezetünkben, aki boldogan használ egyet, és nem tapasztaltunk hasonlót. Sajnos előfordulhat, hogy balszerencsés voltál, és gyári hibásat kaptál. Maximum annyit érdemes megnézni előtte, hogy a megfelelő csatlakozóban van-e a mikrofon, mert sok alaplapi hangkártyánál már lehet változtatni az egyes bemenetek funkcióját, de valójában borzasztó minőséget produkálnak, ha nem a megfelelő csatlakozót használod (ez esetben a rózsaszínben). Plusz még egy random tipp, mert más ötletem nincs: nézd meg, hogy véletlenül nem némítottad-e le a gombjával a mikrofont.

TANMESE A TÁPEGYSÉGEKRŐL

Kedves PC Guru!

Az imént olvastam a hardvare mentőövben a tápegységgel kapcsolatos levelet! Bár előbb olvastam volna. Bár még sosem írtam nektek, most gondoltam okulásul megosztom a sztorimat. A következő történt: Nagy nehezen sikerült összekuporgatni a keretet, és vásároltam magamnak egy új VGA-t, ami a szomjasabb kategóriába tartozik fogyasztás terén. (GTX970) Meg 8 Gb RAM-ot a már meglévő 8 mellé, és mivel a procim egy 6300FX, gondoltam, az erősebb táp már mindenképp szükséges lesz. Sajnos én is az Akyga márka mellett döntöttem. Egy 600W-s modell mellett. 3 napig bírta, tekintve, hogy a VGA csúcson járatta. Az még a kisebbik gond volt, hogy meghalt a táp, de mint kiderült, vitte magával az alaplapot is! Még szerencse, hogy az egyéb alkatrészekben nem esett kár. Az alaplapcsere és az új 630W Thermaltake táp kb. 50e-be fájt! Szerencsére a gépfejlesztésre szánt keretben még benne volt, de rengeteg idegességet és rohangálást spóroltam volna meg magamnak, ha kapásból a minőségibb tápegységet választom! Ami az új tápnál rögtön feltűnt, mint különbség, a súlya! Lényegesen nehezebb, mint az előző hulladék. Úgy látszik itt is igaz, ami könnyű abban nincsen anyag, amiben nincs anyag, az nem lehet tartós!!

Üdvözlettel

KRISZTIÁN

Kedves Krisztián!

Sajnálom a rossz tapasztalatodat, de beraktam a leveled okulásul mindenki másnak. Egy rossz táp rengeteg galibát okozhat, és sokszor nem is ennyire egyértelműeket (például random fagyogatás), úgyhogy bár csábító lehet, hogy spóroljunk rajta, nem feltétlenül érdemes itt meghúzni a madzagot. Az előző számban bővebben kibeszéltük a témát, most nem ismételném magam, aki lemaradt volna, az ott pótolhat.

FAGYIK A SZIVÁRVÁNY MINDEN SZÍNÉBEN

Szia!

Körülbelül egy éve építettem saját magam egy gépet.
A specifikációk:

- Alaplap: Asus Z87-A
- CPU: I7 4770
- Videokártya: Jelenleg nincsen, a régi egy GTX 770 4GD OC volt
- RAM: 2x8GB Kingston HyperX
- Táp: Valamilyen 600w-os Chieftec
- Ház: Cooler Master Elite 241

Pár hónappal miután megépítettem, jött elő először az, hogy nagy (játékkal való) megterhelés alatt, illetve olyankor, amikor egy játéknál véget ér a megterhelőbb rész, egyszerűen kiválaszt egy random színt, és azzal a színnel betölti mind a két képernyőmet. Csak resettel lehet megoldani.

Máig azt gondoltam, hogy ez a videokártya gondja volt, amit olyan egy hete adtam el. Viszont ma megint elkezdte produkálni a tüneteket. Arra lennék kíváncsi, hogy szerintetek ezek miért történnek, mit kell kicserélni? Szeretném még hozzátenni, hogy mivel az egyik monitorom VGA-val működik, ezért használnom kell DVI->VGA átalakítót, bár szerintem nem ez okozza a problémákat. Lehet, hogy a RAM-mal van probléma? Mert úgy 4 foglalat van a Z87-A-ban, és javasolt az alaplap egy berakási konfigurációt, de úgy nem érzékelte a RAM-ot, ezért én inkább beraktam őket simán egymás mellé.

Előre is köszi:

BARNABÁS

Kedves Barnabás!

Elég különös jelenséget produkál a géped. Mivel nem a grafikus vezérlővel, és nem is a driverével volt a baj, ezért elég sok minden szóba jöhet. Valamitől kiakad a rendszered, ami lehet akár alaplap, processzor, memória és tápegység is. A memóriánál az mondjuk gyanús, hogy nem működik az ajánlott foglalatokban (az alaplapodnál ez a második és negyedik foglalat a processzortól számolva). Ez viszont nem feltétlenül jelenti azt, hogy a memóriával van baj, lehet a processzor és az alaplap is hibás. Mivel terhelésre jelentkezik a probléma, ezért a tápot és a CPU-t venném előre a gyanúsítottak listáján! A processzorra engedj rá egy Prime95-öt nyolc szálon, ha elkezd hibázni, baj van. Memóriát a memtest86-tal tudsz tesztelni, de érdemes nagyon sok időt futni hagyni (egész este minimum). A gúgli pillanatok alatt ad neked linkeket rájuk, ingyenes programok. A Prime-ban a stress test opciót válaszd, és ha nagyon meg akarod kínozni a processzorod, akkor a maximum heates opció a te barátod (szadista egy barát). A tápot és az alaplapot sajnos csak úgy lehet kizárni, ha kipróbálod a gépedet másikkal, így kezd ezzel a kettővel. A legjobb eset, hogy a rendszeredben szállt el valami régen, ezt rendszer újrainstallálással tudod kipróbálni, de mivel már régóta fennáll a probléma, nem hiszem, hogy a szoftver lenne a ludas.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Üdv néktek, halandók! Mindenki jól van? Nincs gond a suliban? Jobb fejek a tanárok, mint tavaly? Nem? Sebaj, mert most itt a Levrov, aminek olvasása közben legalább egy negyed matekórát ellóghattok. De figyelem! Így sosem fogjátok megtudni, hogyan kell két ismeretlenes egyenleteket megoldani! Szóval újságot letesz, tanárra odafigyel! Ha viszont még mindig itt vagy, akkor ne pazaroljuk tovább a sorokat holmi bevezetéssel, és szemezgessünk az elmúlt hetek levelei közül, amiket nagyon kedvesen küldtetek nekem. E havi témánk az iskolakezdés volt, de kaptunk pár írást más topikokban is, ezekkel fogunk kezdeni.

EZÉRT VAGYUNK

Tisztelt PC Guru, tisztelt Chris! Nem is tudom, ezt a levelet miért írom nektek. (Én sem, hogy miért olvasom. – Chocho) Nekem van egy sejtésem: B-vel kezdődik és aldur's Gate-re végződik. Na de mindegy, mert már elkezdtem. Tényleg mindegy. Ott kezdeném, hogy a YouTube-on éppen nézegettem a feliratkozásaimat, s látom, hogy az egyik kedvenc videósom készített egy videót a Cities: Skylinesról. Elkezdtem nézni, de három perc után ki is kapcsoltam, egy „SimCity kopi" felkiáltással, tudniillik én akkoriban pont ezzel a játékkal játszottam. Aztán később történt, hogy az áprilisi PC Gurut olvasgatva elérkeztem a 31. oldalra, ahol látom, hogy a meglepetés címszó alatt van a Cities: Skylines. Gondoltam ellapozok a 48. oldalra, és elolvasom]{redenc tesztjét a játékról. Annyira megtetszett a teszt, hogy megnéztem a YouTube-on a PC Guru videotesztet is. Na, ettől még jobban tetszett a játék. Ezek után megnéztem azt a videót is, amit pár hete még három perc után kapcsoltam ki, majd elmentem a kedvenc videojátékboltomba, és meg is vettem a Cities: Skylinest. Aznap a testvéremnek kellet lerángatnia a gépről, hogy ő is játszhasson valamennyit, mert alig tudtam letenni. A végére rá is jöttem, hogy miért írok nektek: Nagyon köszönöm PC Guru, hogy ilyen jó játékokat mutattok be, és így szerettetitek meg ezeket az olvasóitokkal! A Guru legyen veletek örökké! (Nem azért a két fogtömésért, de a City Skylines igenis SimCity kopi. Csak épp jobban sikerült, mint a sorozat legutóbbi részei, ez minden. – Chocho)

Üdv,

K. PÉTER

Péter rögtön két levelet is írt nekünk, valószínűleg biztosra akart menni a nyereményt illetően, de sajnos ezek az emailek is lecsúsztak a határidőről, szóval bocsi: nem nyert. Mindenesetre a Cities: Skylines szerintem az év egyik legjobb játéka. Nem akarok nagy szavakat használni, most már késő is, de szerény véleményem szerint a világ legjobb városépítős cucca, amit tényleg nagyon nehéz letenni. Nekem is megvan, és időközönként elő-előveszem (Itt ne! Majd a templomban, megbeszéljük. – Chocho), hogy építgessem kis városomat benne, amit egyébként majdnem elvitt a dögvész, mert elfelejtettem, hogy krematóriumokat kell építenem, s a hullákat már nem volt hova szállítani. Legyek repkedtek mindenütt, s hiába építettem az egyik kórházat a másik határára, nem javult az egészségügyi helyzet. De végül megtaláltam a megoldást, és felhúztam minden sarokra egy krematóriumot. Ezzel csak azt akartam mondani, hogy tök jó cucc, vegyétek! A levelem további része a forgalmazónak szól, ezt ne olvassátok: A bankszámlaszámomat elküldtem emailben, a megbeszélt összeget oda várom. A kocsit csak parkoljátok le a házam elé, a kulcs legyen a jobb első kerék felett. De csak csendben, mert felkeltitek a tigrisem, azt pedig ti sem akarjátok! (Mi kell még a Ferrari mellé, mi? – Chocho)

GURULJ SINCE 1992

Kedves Szerkesztőség! (Chris egy egész szerkesztőség? :O – Chocho) Nem olyan régen eszembe jutott, hogy vajon milyen rég óta létezik a PC Guru. Kikutattam, és teljesen meglepődtem, hogy mióta foghatjuk, olvashatjuk és tanulhatunk belőle. Ha minden igaz, 1992 óta, azaz 23 éve a gurunak köszönhetően tudhatunk ennyi mindent az elektronika világából (Ööö, szerintem eltévedtél, nekem nagyon nem dereng cikk a tranzisztorok és tekercsek fejlődéséről, PEDIG! – Chocho). Aztán el is gondolkoztam ezen. A PC Guru ára ugyanis 1995 forint, de milyen vicces lenne, ha 1992 forintért tudnánk megvenni.

Tisztelettel,

BÁN PÉTER

Az elektronika világából? Haha, mintha túl sok Müszi reklámot néztél volna, nem? Nyák-forrasztás, lépcsőházi villanykapcsoló kiépítése, meg ilyenek? Tök jó ötletet adtál, biztosan lehetne bővíteni az olvasóink számát egy-két ilyen cikkel. Én vállalom a 10 részes Hogyan építsünk hosszabbítót házilag rovatot, Chochonak pedig kiadjuk a Hány ember kell egy villanykörte kicseréléséhez nevű viccrovatunkat (Pontosabban hány újságíró, és három: egy becsavarja, egy megírja, egy másik meg álnéven lefikázza a Facebookon. – Chocho). Jó, ok... tudom, mit akartál írni, nagyon kedves tőled egyébként. De a magazin árából nem engedek! Az a 3 forint pont arra kell, hogy meglegyen a Ferrari 488 GTB-m még 2016 karácsonya előtt, szóval hogyisne! YouTube-on is azért van mostanában kevés videó, mert félek, hogy a bevételeket már nem fogom tudni tovább tagadni a NAV előtt. (Tolmácsot kérek. – Chocho)

MINDEN SZIPI-SZUPER

Hali! Az az igazság, hogy hiába sulikezdés, egész fain kis hónap lett ez. Az iskola igazából már fakultatív számomra, mivel OKJ-n vagyok másodéves rendszergazda, s bár a sulinak ingyenesnek kéne lennie, annyira mégsem az. (Tezsvírem! Én is OKJ-ztam az egyetem előtt, két év alatt lett belőlem programozó. Hivatalosan. Utóbbi fontos pont. – Chocho) Meglepő módon a tavalyi évvel ellentétben nem változott naponta 8 alkalommal az órarendünk és még azt az egyet is elég pofásra hozták össze. Mondjuk elég furcsára sikerült, mert nappali tagozatos diákként csak délelőtt nincs órám, de amikor még bemegyek, általában még világos van. Szeptember 8-án lettünk fél évesek a barátnőmmel, ami nálam nagy lépés, mert a komoly kapcsolataim száma megegyeznek a Titanic menetrend szerinti járataival. (Hahhahaha!!! Félév = komoly?!?!

Ahhahahahaha!!! Meg érted, ilyet akkor írj, ha 40 leszel, nem 20. – Chocho) Elég szép asztalt sikerült foglalnom egy jóféle étterembe, ahol kellemes estét töltöttünk. Az ajándéknak is örült ám, ugyanis egy „I'm not a princess, I'm a Khaalesi" feliratú pólót kapott tőlem. Hónap közepétől kezdhettem a melót is a Magyar Telekomnál. Semmi extra, ügyfelekkel telefonálgatok, s hál istennek eladni semmit nem kell, de elég gyakran beleszaladok olyanokba, akik azt sem tudják mi a Telekom, vagy hogy mit rendeltek... Mindegy, azért jó hónap volt, ami még jobb lett volna, ha több a Top 5 cikk a PC Guru Online-on, de majd októberben. (Hallod, Obo? Több cikket!!! – Chocho)

ESZENYI ÁKOS

Bevallom, én a fain szónál abbahagytam az olvasást, de aztán Chocho szólt, hogy nem illik ilyet csinálni, szóval erőt vettem magamon, és befejeztem a leveled. (Fain vagy. – Chocho) Először is a sulira azért is szükség van, hogy ne kelljen negyed órát töltenem azoknak a leveleknek az olvashatóvá tételével, amiket küldeni szoktatok, mert sajnos nem igazán követik a magyar nyelvtan szabályait. Tudjátok, vessző, pont, alany, állítmány, ilyenek. Viszont tök jó, hogy ilyen jól kezdődött neked a szeptember! Főleg a barátnős résznek örülök. Remélem, hogy utána megetetted vele egy nyers ló szívét, különben nem igazi szerelem a tietek. Ha pedig már a Telekomnál vagy, szóljál már oda, hogy ne hívogassanak pár nap nemfizetés után, mert az ilyeneket az embereim intézik, s kétlem, hogy szeretnének a műtőasztalomra feküdni. Köszike! (Nekem meg ájfon kell. Jó ájfon. A sokgigás. – Chocho)

MINDIG CSAK A GONDOK!

Kedves gurusok! Van egy problémám a fent említett játékkal. **(Fent? Hol? Ha a plafonra gondolsz, azt nem én ragasztottam oda! De ha annál is feljebb, az nem játék, ok?)** Tegnap este megkaptam steam kódként **(CS:GO, benne volt a tárgyban, bah)**, ma felraktam. Délelőtt haverommal játszottam, minden teljesen jól működött. Délután leülök, hogy játszszak, először botokkal. Betöltés, betölt, majd fekete képernyő, jó ideig nincsenek hangok, aztán kattogás. Eleinte valami hibaüzenetet is kidobott (azt hiszem Engine -itt valami- Error), de egy idő után azt sem. Próbáltam más játékosok ellen, botok ellen, rombolás és könnyű módban, de mindig ugyanaz. Egyszer kékhalált is kaptam (remélem, nem mondok hülyeséget, az a kék képernyő, ami után újraindul a gép). Akkor már a hibaüzenetet se dobott ki, manuálisan kellett leállítanom a folyamatot. Nagyon kérlek, segítsetek, mert tényleg most kaptam!
Nagy rajongótok,

GERGŐ

Olyan szívesen írnék valami gonoszságot, aminek a vége az lenne (na jó, az eleje és a közepe is), hogy milyen rossz játék a CS, és hogy én mennyire utálom, de mire befejeztem a leveled olvasását, teljesen megsajnáltalak. A helyzet az, hogy egy kihívásoktól hemzsegő hobbit választottál magadnak: PC-n szeretnél videojátékokkal játszani. Ez a dolog egy örök harc, aminek egyik oldalán vagy te, a másikon pedig millió ördögi manó, akik a géped belsejében azon tüstënkednek, hogy ne induljanak el a dolgok, amiket szeretnél. Szerencsére viszont vannak angyalkák is a gépben, akik helyetted harcolnak, amikor épp nem vagy a gép előtt, de ők csak akkor tudnak küzdeni, ha nem kapcsolod be a gépet. Mert ha bekapcsolod, erőt adsz az ördögi manóknak. Olyan ez, mint a hűtőben a lámpa. Vagy nem. Mindenesetre én azt javaslom, hogy szedj le egy új videokártya drivert a gyártód oldaláról (AMD vagy Nvidia lehetséges), aminek telepítése valószínűleg megoldja a problémád. Egyébként pedig hajrá angyalkák! (Javaslom az Insurgency beszerzését, köröket ver a CS-re és stabilabb is annál. – Chocho)

ISKOLA RÉGEN

Sziasztok! Már tart a suli? Én már észre se veszem, mikor kezdődik. Pedig nemrég még visszasírtam, amikor 8-tól csak 2-ig kellett bent lenni. Volt tavaszi szünet, téli szünet, őszi szünet, nyári szünet, tanítás nélküli munkanap. (Meg nagyobb fiúk, akik megvertek, leköptek, elvették a pénzemet, a telefonomat, a szű... hopp, asszem rossz rovat. – Chocho) Most meg az évi szabim a nyári szünet felét sem teszi ki. Csak az kezdett feltűnni, hogy az átlagnál több táska nyomódik a vesémbe reggelenként, és megszaporodtak az eldobott energiaitalos dobozok a buszon. Valamint a „szemét tanár" papagájrefrének, és a telefonkanárik csipogása is több lett. És már értem, miért az a sok csúnya tekintet, amikor azt mondom a havernak: gyere csak át nyugodtan, holnap szabin vagyok.
Üdv,

GERY

Pacsi a levegőben! Tény, hogy az iskola szívás, de a sok szabadság azért nekem is hiányzik. Ráadásul nekem még nem is volt őszi meg tavaszi szünet sem. Meg hétfőnként adás a tévében. (Tudjuk-tudjuk, meg nem volt villany, csak petróleum. – Chocho) Ha pedig egy héten át azt a menzakaját ennétek, amit akkoriban elénk raktak, tutira nem lenne szükségetek testnevelés órára. Energiaital helyett kakaót vagy olyan cukros teát ittunk, amitől egész napra összeragadt a szánk. Nem voltak kirándulások, filmvetítések a teremben (Miért, most vannak? – Chocho), sőt, még egy verembe is bedobtak minket, ha nagyon rosszak voltunk. Ott aztán moslékot öntöttek a fejünkre esténként, majd reggelente jött a kötélen leeresztett vödör: „Bekeni magát, értem?!". Vagy ez veletek nem volt? Hm, már keverednek a fejemben az emlékek. (Amúgy itt a Levrov vége, kuss el vele, ha már Chris nem jelezte, mert megint katatón állapotba került a sok emléktől. Hiába, 140 év hosszú idő. – Chocho)

PC GURU
WEBSHOP
JÁTÉKOK ÉS MAGAZIN EGY HELYEN
SHOP.PCGURU.HU

CSAPJ LE TE IS A MONDO MAGAZINRA!

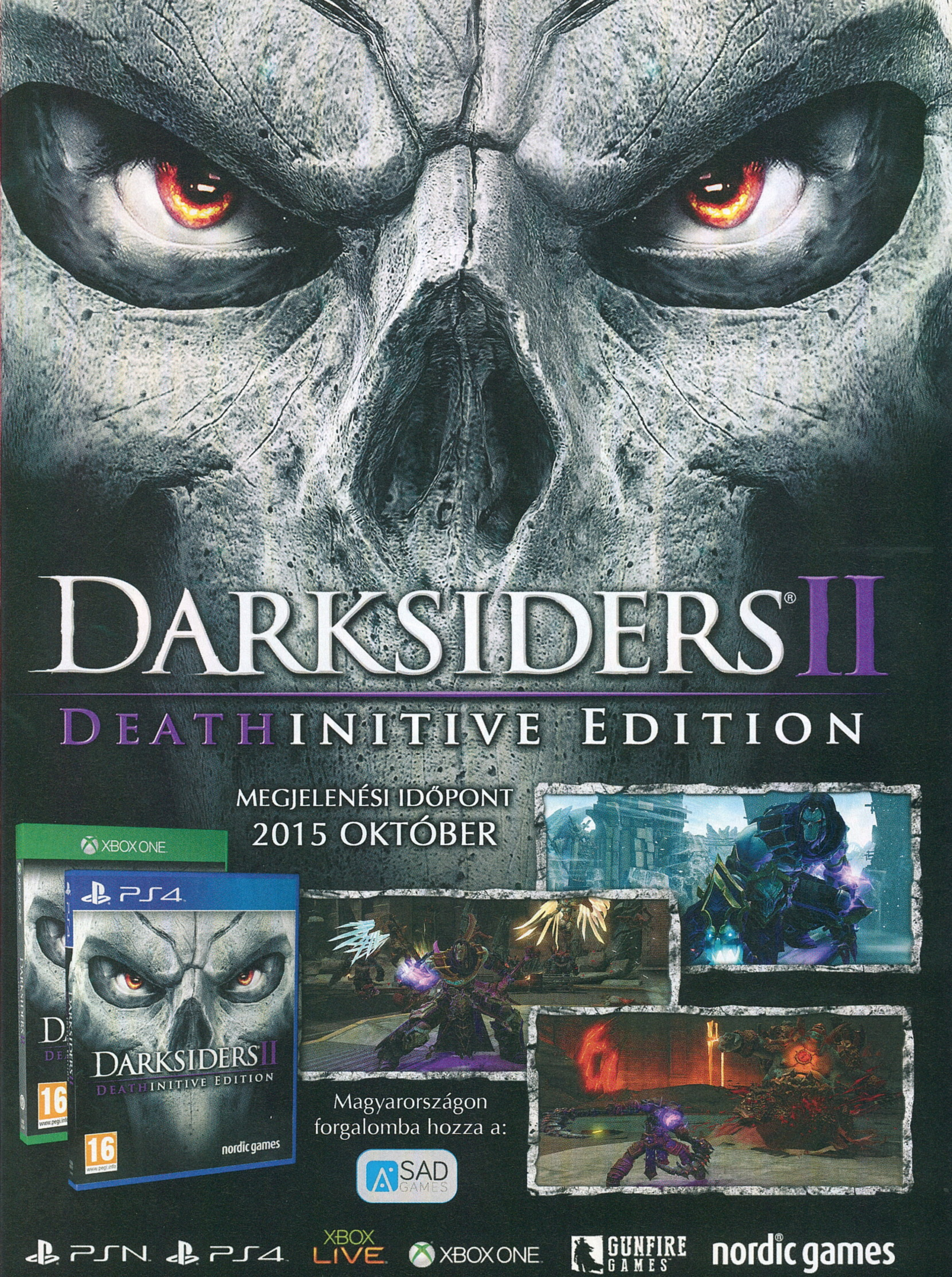
72 OLDALNYI JAPÁN,

ANIME, MANGA, ÁZSIAI POP, COSPLAY,

KONZOLJÁTÉKOK, KREATÍV TIPPEK, EXKLUZÍV INTERJÚK

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

WWW.MONDOWEB.HU | FACEBOOK.COM/MONDOMAGAZIN



© 2015 by Nordic Games Licensing AB, Sweden. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Vigil Games & Gunfire Games. Darksiders uses Havok™: © Copyright 2015. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Nordic Games Licensing AB, Sweden. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

Need for Speed

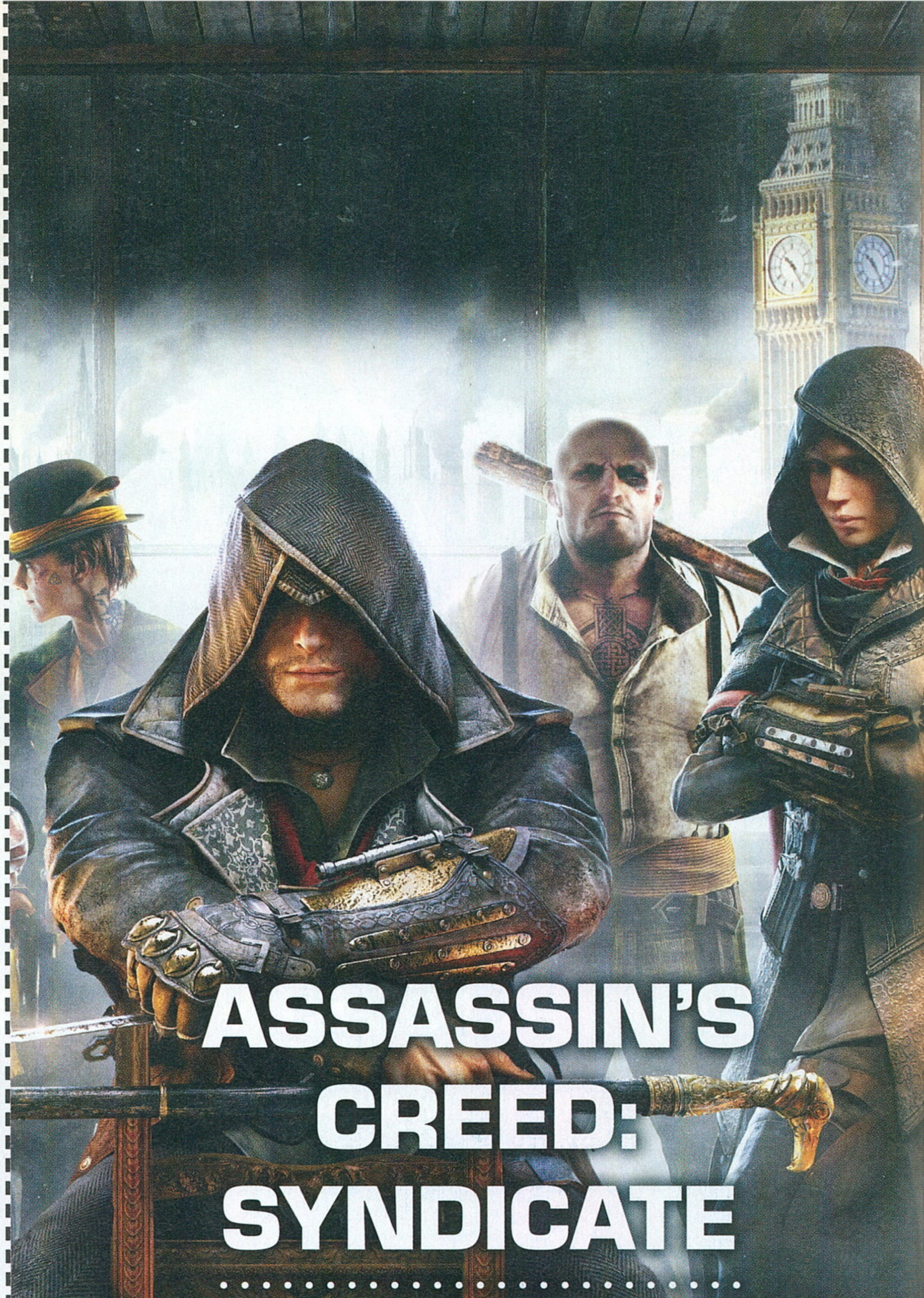
TESZT Az Electronic Arts autós sikersorozata egy sokadik reboot és egy nagyszerű (jól összeválogatott) csapat segítségével tér vissza az Undergroundok irányvonalához, avagy ezúttal is az éjszakai versenyzésen és a külső-belső tuningon lesz a hangsúly. A látvány már most is fantasztikus, egy hónapon belül pedig az is kiderül, hogy a tartalom fel tud-e nőni emellé.

Call of Duty: Black Ops III

TESZT A Treyarch eleddig nem tudott hibázni, a bétából pedig az jött le számunkra, hogy a Black Ops-széria harmadik darabja ugyanolyan szórakoztató lesz, mint elődjei. A pörgős online csaták mellé már csak egy izgalmas és érdekes kampány kell, a többi már adja magát.

Minecraft: Story Mode

TESZT Mi hiányzott idáig a Minecraftból? A játékot feldolgozó film mellett egy jó kis sztorival ellátott kalandjáték, amit októberben a zsánerben szorgalmasan alkotó Telltale Games biztosít számunkra. Tapasztalatuk és hozzáértésük megkérdőjelezhetetlen, így nagy eséllyel ezúttal sem kell majd csalódnunk.



ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

Ebben a számban már bőven olvashattatok a rendkívül izgalmasnak ígérkező Syndicate-ről, azonban a vízválasztó megjelenés és a teljes változat még hátra van – remélhetőleg azt kipróbálva sem fogunk kellemetlen meglepetésekben részesülni, a Unity kálváriája pedig idén már nem ismétlődik meg.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

NOVEMBER 19-ÉN

JELENIK MEG!

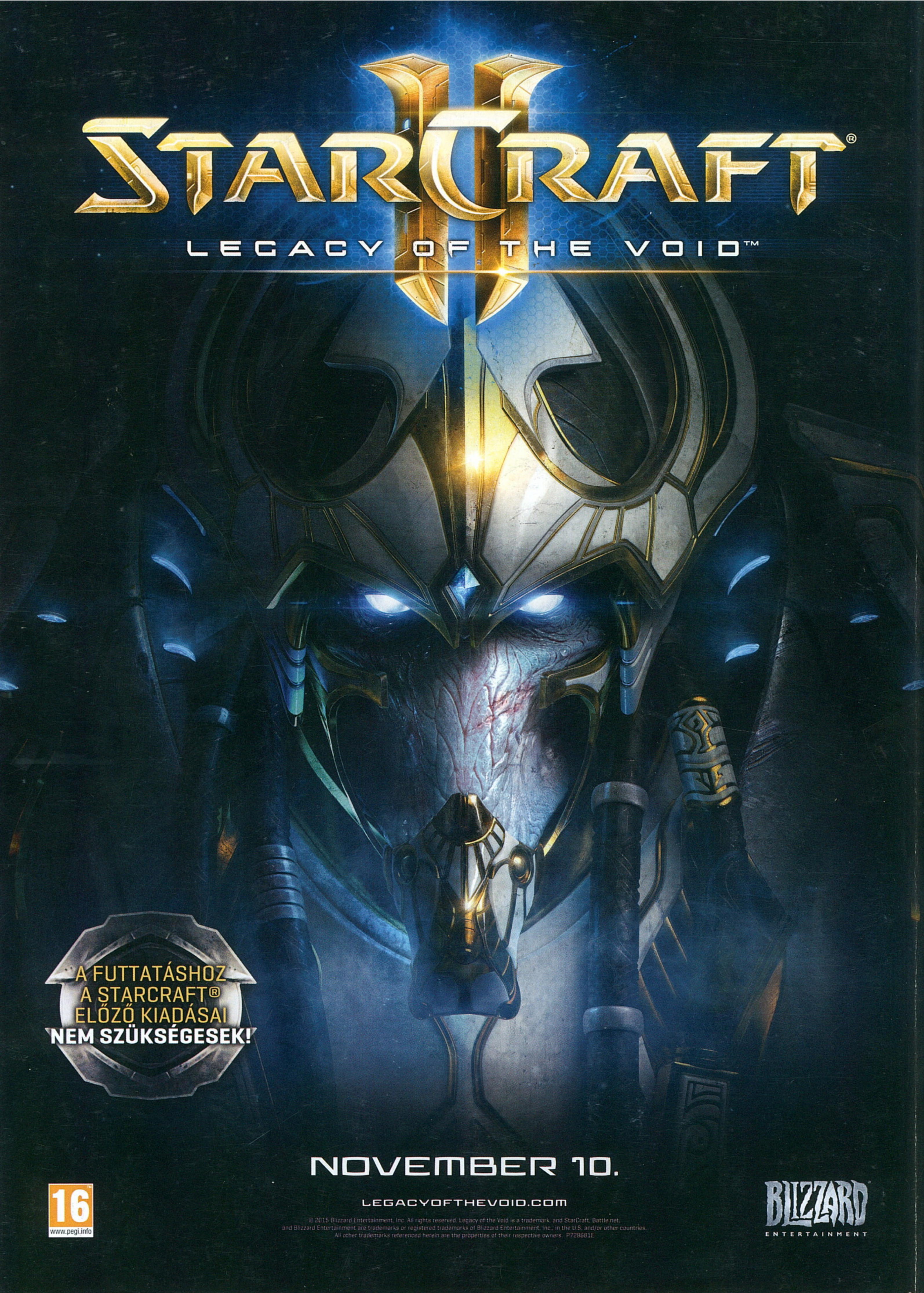
KÉSZHELYZET
HAJÓS ANDRÁSSAL

OKTÓBER 12-TŐL HÉTFŐNKÉNT 21:30

COMEDY CENTRAL™

www.comedycentral.hu

EGY KARAKTERES MŰSOR, AHOL MINDEN SZEREP JÁTSZIK.


STARCRAFT® II
LEGACY OF THE VOID™
A FUTTATÁSHOZ A STARCRAFT® ELŐZŐ KIADÁSAI NEM SZÜKSÉGESEK!
NOVEMBER 10.
16
www.pegi.info
LEGACYOFTHEVOID.COM
© 2015 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Legacy of the Void is a trademark, and StarCraft, Battle.net, and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners. P729681E
BLIZZARD ENTERTAINMENT